4

EXKLUZIVNÍ DEMO NA CD KAŽDÝ MĚSÍC

FORSAKEN, THREE LIONS, KULA WORLD, CARDINAL SYN, TIMESHOCK

SRPEN 1998 | 230 Kč | 270 SK | US $6.95

Oficiální ČESKÝ

PlayStation Magazín

číslo 4



EXCLUSIVNĚ! SEZNAMTE SE S DRAKEM

Představujeme SPYRO THE DRAGON, obří hit od Sony pro rok 98

WORLD CUP '98

Mistrovské dílo EA Sports

ZRŮDA, NEBO MAZLÍČEK?

Oddworld 2! Abe se vrací na scénu

JAPONSKÉ NOVOTY

Einhänder, Bushido Blade 2, Xi a Tenchu - hledejte uvnitř

FILM A HRY

Vše o filmových hrách a herních filmech

Vydává Art Consulting s.r.o., vydavatel časopisu score

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě


DĚTSKÝ SEN '98
Herní show redakcí časopisů SCORE a PlayStation magazín opět na Dětském snu!
Na poslední prázdninové dny jsme pro vás připravili
✔ prezentace herních novinek
✔ zajímavé soutěže o ještě zajímavější ceny
✔ diskuze s redaktory obou časopisů
29. 8. - 1. 9.
Výstaviště Praha
pravé křídlo
Průmyslového paláce

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Fotbálek, pinball, puzzle, podivní skřeti, souboje mečem, velké kameny... čtvrté CD PSM přináší devět úžasných demoverzí - osm hratelných a jednu jako klip. Podívejte, co víc byste chtěli? Krev?

THREE LIONS — hratelná
Na našem hratelném demu se zúčastníte přátelského zápasu mezi Anglií a Itálií.

TIMESHOCK — hratelná
Skvělá pinballová věc. Můžete si vyzkoušet tři koule v začátečnické nebo normální obtížnosti.

CARDINAL SYN — hratelná
V této trojrozměrné bojovce se může rvát jeden nebo dva hráči.

FORSAKEN — hratelná
Postřílejte lotry, posbírejte zlato a utečte - to vše najednou.

KULA WORLD — hratelná
V této hře se stanete míčem.

KICK OFF WORLD — hratelná
Máte rádi sportovní akci nebo trochu fotbalového managementu?

DEAD BALL ZONE — hratelná
Jednominutová ochutnávka sportů budoucnosti.

ROCKS AND GEMS — hratelná
Dávejte pozor, aby vás v této obtížné hře nerozmačkaly balvany.

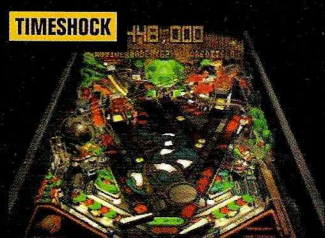
MEDIEVIL — videoklip
Goblinové, meče a kouzla.

ENLIGHTENMENT — videoklip
Přehled doplňků Sony.

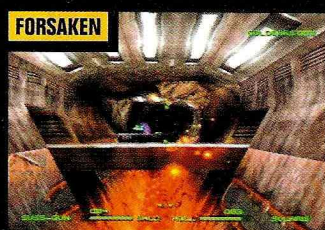






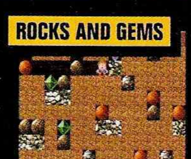


















Těšíme se na vánoční nadílku (už teď)! Největší výstava videoher na světě, zvaná E3, skončila před měsícem a podle očekávání se zde představila velká řada superatraktivních novinek pro PlayStation (převážně zaměřených na vánoční trh). Z této nadílky budeme v našem magazínu těžit v tomto a zejména v příštím čísle. Jedním z nejúchvatněji vypadajících je *Spyro The Dragon*, neodolatelná plošinovka s roztomilým dráčkem v hlavní roli, která má ambice stát se důstojnou konkurencí pro nintendovského *Maria 64*. Seznamte se s ním na stranách tohoto čísla. Pokud jde o recenze, tomuto vydání kraluje skvostná hra *World Cup '98*, jež se nese na vlně právě skončeného mistrovství ve Francii. Velké téma jsme tentokrát vyhradili souboru článků se souhrnným označením Film a hry a pojednává o stále těsnější spolupráci mezi světem videoher a tvůrci pohyblivých obrázků pro stříbrné plátno.

Tak to by byly jen moje tipy na zajímavé články, na následujících stránkách je toho samozřejmě mnohem víc a nic vám nebrání, se pustili do čtení.

S chutí do toho.

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Spolupracovníci redakce:
Chalid Himmat
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Jazyková úprava:
Kateřina Švejdová

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy

Osvit:
Stuare s. r. o.

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: 02/ 24 31 55 70
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail:
playstation@score.cz

Inzertní oddělení:
Jana Rambousková
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: inzerce@vision.cz

Distribuce:
Jitka Kruntorádová
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: distribuce@vision.cz

Cena výtisku s CD:
230 Kč / 270 Sk

Původní verzi vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath_Somerset BA1 2BW
www.futurenet.co.uk

ISSN -060X




18

Metal Gear Solid


30

Bushido Blade 2


33

Einhänder

PRIMAL SCREEN

Rubrika dotěrných dotazů, které jsou kladeny lidem zodpovědným za ten či onen titul. Jaký první dojem udělají hry, které čekáme v příštích šesti měsících?

PREPLAY

Nedočkavý náhled na hry, které už klepají na dvířka trhu. Jak vypadají? Hrozně nebo nádherně?



Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



Xi



Vigilante 8



Road Rash 3D



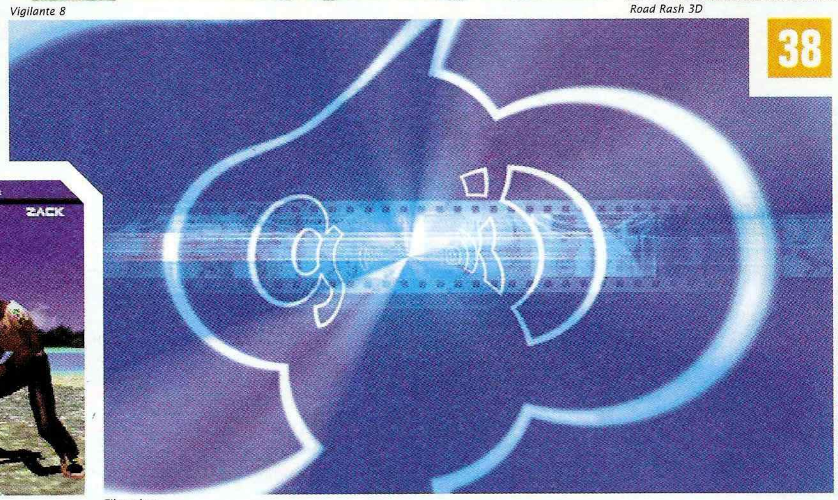
World Cup '98



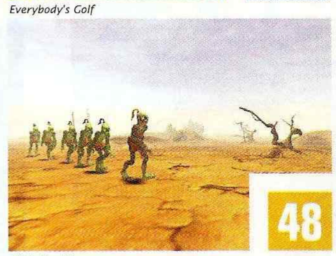
Everybody's Golf



Dead or Alive



Film a hry

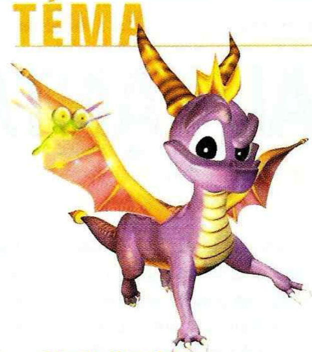


Abe's Exoddus

PLAYTEST

Naše recenze jsou objektivní, čtivé a snad i zábavné. Chcete je? Máte je mít.

TÉMA





RUBRIKY









Hodně, hodně, hodně rané obrázky z *Final Fantasy VIII* od Square. Propracovanější záběry byly vystaveny na letošní E3.





FINAL FANTASY VIII

OSMÝ VÝLET DO MONUMENTÁLNÍHO SVĚTA RPG

Mnozí tvůrci vkládali před letošní E3 naděje do svých velkých projektů, ale Square většině z nich udělali čáru přes rozpočet tím, že ohlásili vydání *Final Fantasy VIII*. Prezident a viceprezident Squaresoftu, Tomoyuki Takechi a Hironobu Sakaguchi, předvedli shromážděnému publiku japonských novinářů propagační video (které obsahovalo jak herní, tak FMV klipy) a prozradili všechny detaily o připravovaném RPG, včetně data vydání a seznamu charakteristik:

• Postavy jsou tentokrát mnohem větší (asi jako v *Resident Evil 2*), a tudíž i mnohem realističtější. Oproti gourardovsky stínovaným týpkům z *Final Fantasy VII* jsou graficky daleko propracovanější.

• Větší postavy také znamenají větší detailnost jak v bitevních sekvencích, tak ve vnitřních průzkumových scénách hry.

• Během hry postavy ve skupině vůdce spíše doprovázejí, než aby s ním splývaly tak, jak tomu bylo dříve.

• Díky přemístění většiny výtvarných prací do havajské pobočky Square, bude podoba postav *FFVIII* mnohem více v západním stylu, než tomu bylo dosud.

• Říká se, že námět hry je daleko přístupnější pro hráčské zelenáče a zároveň má poněkud futuristický styl. Na internetu se dokonce šíří zvěsti o kyberpunkových vlivech.

• To nejlepší si Square nechali na konec. Oznámili, že jak hratelné demo, tak ukázka FMV sekvence budou bundlovány ke hře *Brave Fencer Musashiden*, což je Squaresoftem připravované plošinové RPG. Vydání této hry v Japonsku bylo stanoveno na 16. červenec a můžete si být naprosto jistí, že PSM dostane preview kopii v nejkratší možné době.

Square ohlašují, že v Japonsku *Final Fantasy VIII* vyjde letos v zimě, jako přímý konkurent *Dragon Quest VII* od Enix. Vydání na Západě by mělo následovat v těsném závěsu, někdy počátkem roku 1999. Loni se podařilo během prvních tří dnů po vydání prodat neuvěřitelných 2 040 000 kopií *Final Fantasy VII* a nyní,











Fámy hovoří o tom, že *Final Fantasy VIII* bude obsahovat kyberpunkový příběh a že jedinými známými tvářemi v ní budou Cid a Chocobové. Díky hratelnému demu, které se v Japonsku objeví 16. července, se brzy dozvíme víc.

když PlayStation vlastní ještě více lidí, počítají Square po vydání *FFVIII* s něčím podobným.

Vzrušující zprávy se rojí a někteří spekulanti o *Final Fantasy* zacházejí ještě dál. Současná šeptanda říká, že pobočka Square v Honolulu již pracuje na *Final Fantasy IX* pro léto 2000. Dohady o možnostech této hry jsou pouhopouhé spekulace. Smysluplnější už je mluvit o Final Fantasy filmu. Přestože se na něm v současné době již pracuje a údajně se nachází v pokročilém stádiu, bohužel si, dle oficiálních informací, ještě pěkně dlouho počkáme. Hlášení od Square (a různé zvěsti od všech ostatních) očekávejte v průběhu následujících měsíců.

SQUARE + EA

Square je opět v popředí zájmu nejen díky *Final Fantasy VIII*. Na společné tiskové konferenci Square Japan a Electronic Arts konané 27. dubna totiž obě společnosti prohlašovaly, že se chystají stát partnery pod názvem Electronic Arts LLC. To znamená, že teď mohou jak Square tak EA rozšířit svou působnost i na dosud nevyužité trhy. Nově vytvořené Electronic Arts Square Inc. budou distribuovat tituly EA jako *World Cup '98* a *Theme Hospital* v Japonsku, zatímco Square Electronic Arts LLC se postarají o distribuci her od Square, uveďme třeba *Parasite Eve*, *Bushido Blade* a hratelné demo *FFVIII* coby součást hry *Brave Fencer Musashiden*, ve Spojených státech. „Jsme rádi, že spolupracujeme s hlavním tvůrcem, vydavatelem a distributorem zábavních titulů," řekl Tamoyuki Takechi, prezident a výkonný ředitel Square. Toto stanovisko sdílel i mluvčí EA. „Square má jeden z nejtalentovanějších výtvarných týmů na světě, který vydává hry, jež v našem oboru patří k nejkreativnějším a nejoriginálnějším. Jsme velice rádi, že se naše síly spojily se Square a těšíme se na úzkou spolupráci." Jak to ovlivní vydávání Square v Evropě, se teprve uvidí. Sony (hlavní vydavatel Square pro zdejší trhy) překvapivě trvá na tom, že v Evropě vydá *Final Fantasy VIII* v čele dalších super atraktivních titulů, jako jsou *Einhänder* a *Parasite Eve*.

TOMB RAIDER 3 POTVRZEN

LARA SE SMĚJE. CELOU CESTU DO BANKY

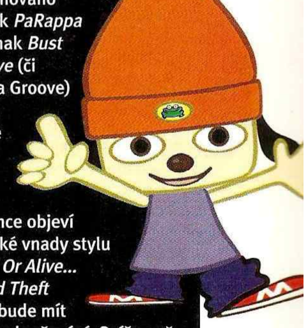
Po měsících fám a neustálých spekulací pracuje Core Design na hře *Tomb Raider 3*, která je určená k vydání pro listopad '98. Z fám šířených kolem hry Tomb Raider 2,5, se vlastně vyklubal *Tomb Raider: Unfinished Bussines* jen na PC a obsahoval šest úrovní ve stylu *Tomb Raider 2*. Povyk kolem „*Bloke Raider*", nové 3D akční hry s mužským hlavním hrdinou mezitím poněkud utichl. Práce na hře, která bude třetí v sérii akčních adventur dobývajících svět, mezi nimiž je zatím stále hvězdou sličná Lara Croft, začala a říká se, že jedna úroveň je již více méně hotová, zatím kromě umělé inteligence nepřátel a tónování pozadí. Tahle úroveň byla v hratelné formě odhalena na herní show E3 v Atlantě (proběhla 28. - 30. května).

Není nutné říkat, že PSM si už zajistil právo na první recenzi a hratelné demo této hry. Brzy více.

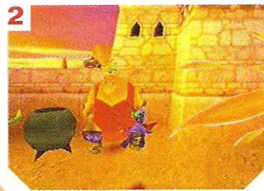
Pssst!

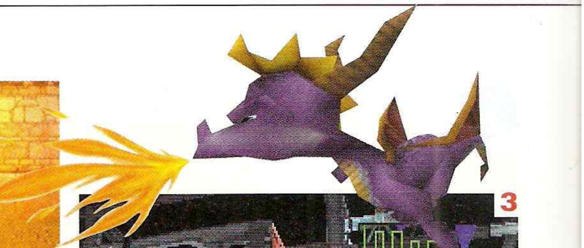
Tajné zvěsti, šušky šušky, šeptanda, drby a klepy

Capcomu nastaly rušné časy, vydávají *X-Men vs. Street Fighter*, *Street Fighter Alpha 3* a *Super Pocket Fighters*. Očekávejte brzké evropské vydání díky Virginu. Dohady o *Final Fantasy VIII* pokračují v neztenčené míře i přes oficiální prohlášení. Poslední zvěsti hovoří o multi-tapovém propojení a 30 nových postavách. Chocobovi fanouškové se také nemusí obávat. Příznivci disko tance, radujte se! Pokračování má naplánováno jednak *PaRappa* a jednak *Bust a Move* (či Bust a Groove) a v té druhé se dokonce objeví dámské vnady stylu *Dead Or Alive*... *Grand Theft Auto* bude mít také pokračování. Spíše než *GTA 2* však očekávejte novou hru s názvem *GBH* se změněnou atraktivnější perspektivou. Po neúspěchu hry *Spawn* podepsal tvůrce Todd McFarlane smlouvu s Capcomem jak pro *Image Comics*, tak pro řadu *McFarlane Toys*. *Resident Evil* a *Resident Evil 2* byly v Japonsku předělány do podoby kompatibilní s Dual Shock. Vydání v Evropě je nepravděpodobné. Datel vydává Gamebooster, konverzi hry z Game Boye pro PlayStation. Nesmyslné? Uh-huh. *Bomberman* bude mít další pokračování. Tentokrát počítejte s tím, že se objeví ve formě závodění motokár ve stylu her na N64. Že *Final Fantasy VIII* vyjde na pěti CD? Rozkošné loutky inspirované hrou *PaRappa* brzy zaútočí na japonské děti i dospělé. Douglas Adams se údajně těší na předělání Hitchhiker's Guide pro PlayStation. V *Street Fighter Alpha 3* se má objevit nová dáma! Je mladá, jmenuje se Karin a je k nakousnutí.











Při setkání s Chrisem Stantonem-Jonesem a Liz Ashford jsme měli možnost s nimi krátce pohovořit. Zeptali jsme se jich, které budoucí hry považují za nejlepší. Dvojhlasně odpověděli: ***Spyro The Dragon*** a ***Metal Gear Solid***!







SETKÁNÍ S SCEE

Playstationová statistika za poslední rok.

Prahu navštívili v polovině června lidé z londýnské centrály Sony Computer Entertainment Europe, ředitel prodeje a marketingu Chris Stanton-Jones a ředitelka public relations Liz Ashford. Přinesli nám kromě velice zajímavých čísel týkajících se PlayStation a informací o novinkách také ukázky z nově chystaných her. Protože nejsme žádní skrblíci, rádi se s vámi o nabité znalosti podělíme.

Pojďme tedy ke zmíněným číslům (všechna jsou ze zdrojů Sony Computer Entertainment Europe). Ačkoli to v Česku tak nevypadá, svět už dospěl do fáze, že se videohry staly zcela vážnou konkurencí pro ostatní odvětví zábavního průmyslu. Vezmeme-li v potaz celkový obrat, pak v roce 1997 měly videohry (myšleno software ke konzolám a přenosným systémům, ale nikoli PC-hry) větší celosvětový obrat (téměř 18 miliard amerických dolarů) než kina (necelých 13 miliard USD) a domácí video (asi 15,5 miliard

CO BYLO K VIDĚNÍ NA E3...

Zde vám zatím přinášíme seznam titulů, které byly ohlášeny jednotlivými výrobci a distributory na letošní výstavu E3, příště vás čeká speciál na toto téma.

SONY
Cool Boarders 3
Crash Bandicoot 3
Dark Guns
Diabolical Adventure Tobu
Legion
Medi-Evil
NCAA Gamebreaker '99
NFL Gameday '99
NHL Faceoff '99
Rally Cross 2
Spyro The Dragon
Syphon Filter
Tomba
Turbo Prop Racing
Twisted Metal 3
WarHawk 2

NAMCO
Tekken 3
Pacman 3D
Tales Of Destiny
Sony Classics Edition
Ace Combat
Rage Racer
Tekken 2
Soul Blade

ELECTRONIC ARTS
Madden NFL '99
Tiger Woods '99
World Cup '98
NASCAR '99
NCAA Football '99
NHL '99
Triple Play '99
Small Soldiers
LAPD 2100AD
Moto Racer 2
Need For Speed 3: Hot Pursuit
Road Rash 3D
Sid Meier's Alpha Centauri
SimCity 3000
Populous: The Beginning

GREMLIN
Tanktics
N20
Team Losi RC Racer
(Buggy)
MotorHead

GT INTERACTIVE
Dead Ball Zone
Rougue Trip
Streak
Duke Nukem:
A Time To Kill
Odd World 2: Abe's Exoddus
Invasion From Beyond

ZASE TEN BANDICOOT!

Naughty Dog představují třetí Crashovu hopsačku







***Crash 3* slibuje několik novinek, podvodní akci, draky a více scén se sestrou hlavního hrdiny, Coco.**

C*rash Bandicoot 3*, vyvinutý za pouhých devět měsíců, je již na cestě k vám. Jeho producentem a animátorem je prezident Naughty Dog, Jason Rubin. Produkt byl poprvé představen na výstavě E3. Soudě podle již odhalených detailů bude hra opravdu fantastická. Crash se opět utkává se starým známým Docem Cortexem a je zde i téma cestování časem, takže náš hrdina navštíví úrovně umístěné do jury, na Atlantidu, Velkou čínskou zeď a dokonce i do středověku. Čekají ho přetěžké úkoly, včetně vypořádávání se s draky, dinosaury, metamorfujícími žábami a zcela novými postavami zvanými N Tropy.

Pochopitelně bude Crash potřebovat i pár nových triků do rukávu. Mezi nové pohyby patří Super Spin a Double Jump, rovněž bude umět plavat, jezdit na tryskových lyžích a dokonce i jezdit na maličkém T-Rexovi. Snad nejvýraznější změnou je znovuuvedení Coco - Crashovy sestry (která se na okamžik mihla v poslední hře), tentokrát v mnohem důležitější roli.

A co nás čeká dalšího po této verzi? Rubin se posledně zmínil o novém neplošinovkovém projektu, na němž bude pravděpodobně pracovat nová posila firmy Daniel Arey. Arey byl hlavním designérem v *Gex 3D*, který dělal pro Crystal Dynamics, a do Naughty Dog přišel loni na podzim.

USD). Pak, že hry jsou jen pro malé děti (ha ha ha!). Je dobré také vědět kolik z celkového koláče pro sebe ukrojila naše oblíbená PlayStation. Její podíl na trhu konzol příští generace byl v únoru 1998 celosvětově 58 procent (téměř 30 miliónů jednotek). Na druhém místě je Nintendo 64 s 26 procenty a na třetím Sega Saturn s 15 procenty. V rámci zábavních branží firmy Sony má SCE už nyní větší obrat než filmová Sony Pictures (dřívější Columbia). Kdo by to čekal, že videohry vydělají více peněz než celé filmové odvětví? Další zajímavý údaj z února 98 se týká počtu prodaných PlayStation ve třech hlavních teritoriích. Dozvěděli jsme se, že je tomu následovně: Japonsko 10,6, Spojené státy 9,4 a Evropa 8,0, to vše samozřejmě v milionech jednotek. Teď si možná spousta z vás povzdechne: „Ach jó, proč bydlíme v takovém Zapadákově..." Je sice pravda, že průměr ČR je s těmito čísly neporovnatelný, ale zdá se, že se blýská na lepší časy. SCEE porovnává úspěch své konzoly v různých zemích podle procenta domácností, které už vlastní videopřehrávač a pořídili si PlayStation. V únoru 98 to bylo ve Velké Británii 12 procent domácností, ve Francii 9 a v Itálii 4. Česko je na tom s 1,1 procenty samozřejmě hůř, ale je na tom lépe než jiné země bývalého Východního bloku (Polsko 1, Maďarsko 0,4). Navíc je potěšující, že SCEE ve svých výhledech předpokládá, že do roka (únor 99) se zmíněný údaj pro naší zemi zdvojnásobí.

Na závěr si řekněme několik zajímavých čísel o typickém uživateli PlayStation v Evropě. Podle rozsáhlé ankety, která byla na toto téma uspořádána, to vypadá takhle: Průměrný věk 21 let (Také jste si mysleli, že to jsou hlavně teenageři?), z 54 procent jsou uživatelé studující, 55 procent vlastní další konzolu, 20 procent vlastní multimediální PC, 5,5 procent má přístup k internetu a POZOR: 73 procent majitelů PSX čte pravidelně herní časopisy. Zvláště toto poslední číslo nás velmi potěšilo. Věříme, že i vás.

CRIME KILLER
VR Baseball '99
Powerboat Racing
Earthworm Jim 3D

KONAMI
Silent Hill
Kensei: Sacred Fist
G-Shock
Metal Gear Solid
C: The Contra Adventure
Poy Poy 2
Bottom Of The 9th '99
Azure Dreams
ISS Pro '98

INTERPLAY
Heart Of Darkness
VR Football '99
Messiah

SQUARE
Final Fantasy VIII

CAPCOM
Super Pocket Fighters
X-Men Vs Capcom

THQ
The Granstream Saga
Brunswick Circuit Pro Bowling
International Rally Championship
Dead Unity
Shao Lin
RugRats
WCW/NWO Revenge

ASCII
Rising Zan: The Samurai Gunman
Bass Landing
RPG Maker
Fighter Maker
Rising Zan: The Samurai Gunman
Armored Core: Project Phantasma
Hit Back

WESTWOOD STUDIOS
Red Alert: Retaliation

Pssst!

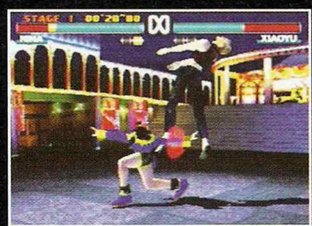
V dohledné době se má objevit *Pacman 3D* od Namco. Možná... někde obíhá filmový scénář pro *Resident Evil*. Brzy by se měl objevit na webové stránce Script-O-Rama (*www.script-o-rama.com*)... Psygnosis se má vrhnout na DVD tituly, první má být *Gravitarem* inspirovaný *Lander*. Budoucnost začíná



zde... „Toužebně očekávaná" (čtěte „neuvěřitelně opožděná") *Apocalypse* od Activision se zjednodušuje. Teď už přímo ovládáte postavu Bruce Willise, místo aby byl vaším pouhým společníkem... Lidé pracující na *The Sentinel Returns* opustili Psygnosis, aby si založili vlastní společnost Mobius. Co ale bude teď se *Sentinel Returns*... *Carmageddon* od SCI narazil při konverzi z PC na PlayStation na problémy a firmě Krisalis byl vypovězen kontrakt pro problémy s kvalitou ovládání... Edie, maskot skupiny Iron Maiden podobný zombii, se dočká vlastní hry založené na kapele. Hmm... Můžeme-li věřit americkým zdrojům, možná bychom se brzy mohli dočkat založení sportovní divize Psygnosis... V *Gran Turismo* nejsou žádné cheaty...

zasvěcená mluva
lekce #3: bojovky





Během nějakých deseti let jsme se dostali od *Kung Fu Master* (vlevo) k *Tekken 3* (vpravo), co asi přinese příští desetiletí?

Nebojujte se sebou kvůli svým mezerám ve znalostech bojovek. Každý blb je dokáže v pohodě „vokecat". Navíc tady máte návod, co říkat, když už na to dojde...

Takže bojovky? To budou bojové hry, nemám pravdu?
Jo, je to spolu se závodními hrami asi nejpopulárnější žánr na PlayStation.

Žádné zvláštní dovednosti nejsou třeba, nebo jo? Musíte jenom mačkat tlačítka hlava nehlava.
Ze začátku možná vystačíte s bezmyšlenkovitým tlučením do vašeho joypadu, ale mistrovství při ovládání bojovek na PlayStation, to už je záležitost zvládnutí speciálních pohybů a nemalé manuální dovednosti.

Jasan.
Ne tak docela. V Japonsku mají některé arkády dokonce různé styly. Pokud budete používat nečestných taktik, kterým schází glanc nebo jsou proti pravidlům- jako kopání protivníka, který leží na podlaze - pak se na vás budou káravě mračit. Můžete být dokonce vyhozeni ven.

Když už mluvíme o arkádách, pamatuji se na jeden automat, kde chodil takový maník po nekonečně dlouhé cestě a s pomocí karate složil každého, koho potkal. Kde to všechno začalo?
Aha, *Kung Fu Master*, vzpomínka na ni vhání slzy do očí. První bojovkou byla vlastně v roce 1984 *Karate Champ* od Data East. *Kung Fu Master* se objevil až v roce 1987 a s ním skrolující pozadí a nahrazení bodového systému hodnocení energy-bary. Celý žánr se pak rozdělil na dvě části, na jednoduché skrolující adventury, v nichž se osvícený jedinec vydává na svatou válku do chudých čtvrtí (například *Final Fight* a *Streets of Rage*) a na rvačky jeden na jednoho, které vyústily v nejoblíbenější tvar bojových her (*Tekken, Toshinden, Bushido Blade* atd.).

Á, *Tekken 2*, slyšel jsem o ní.
Jak by ne. Je to bezpochyby nejlepší bojová hra na PlayStation, která v našem časopisu získala grandiózních 10/10. Je to jediná bojová hra, které se to kdy povedlo.

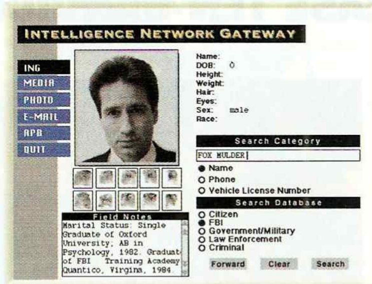
Jsou ještě jiné bojové hry, které by se jí vyrovnaly?
Soul Blade, Bushido Blade, Toshinden a *Street Fighter EX + Alpha* jsou hlavními soupeři na trhu, až do doby, kdy v září vrazí do obchodů *Tekken 3*, se asi tento okruh nerozšíří.

O kterých dalších bojovkách by měl jejich fanoušek něco vědět?
Hlavní rivalita se vždycky odehrávala mezi seriálem *Mortal Kombat* od firmy Midway a četnými díly *Street Fighter* od Capcomu. To skončilo vydáním současných trojrozměrných titulů od Namca. Objevilo se mnoho forem obou her a stojí zato seznámit se se všemi. Pravděpodobně nejlepší jsou ale *Street Fighter II* a *Mortal Kombat Trilogy*.

Nejsou v těchto hrách také nějaké dívky?
Samozřejmě! Jeden z nepsaných zákonů bojových her zní, že školou povinné holčičky mají proti zápasníkům sumo stejnou šanci na vítězství.

A další podivné zákony?
Dva hlavní jsou: a) Jakýkoliv strašlivý útok se zbraní nebo bez můžete odvrátit tím, že zkřížíte ruce a pozvednete je před obličej a b) bodnutí malíčkem do kotníku nadělá soupeřovi stejně škody jako rána stokilovým mečem s širokou čepelí do hlavy.





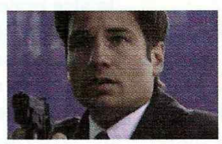
Mulder a Scullyová jsou nezvěstní. A vaším úkolem ve hře *X-Files* je dvojici najít.

PRAVDA JE UVNITŘ

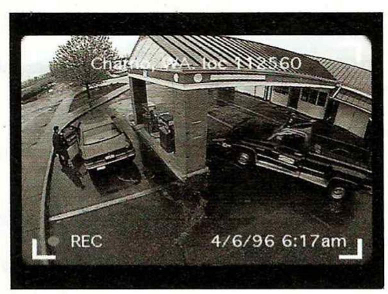
VYNOŘUJÍ SE NOVÉ DETAILY O HŘE PODLE AKT X...

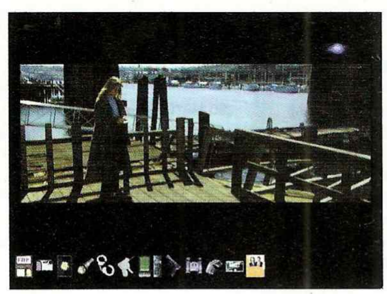
Hluboko v podzemních prostorách ústředí Fox Interactive ve Spojených státech se skrývá hra. Point and click adventura je prý zcela založená na FMV sekvencích. Příběh samozřejmě pojednává o vetřelcích, nezvěstných agentech FBI a mnohých konspiračních intrikách. Kdyby šlo o kteroukoliv jinou hru, mohli bychom se o podrobnostech dohadovat. Avšak uvážíme-li, že hra je koncipována přesně podle televizního seriálu a podle původního příběhu Chrise Chartera, můžeme se být celkem jistí alespoň jednou věcí, a to účinkováním jistého dua jménem Gillian Andersonová a David Duchovny...



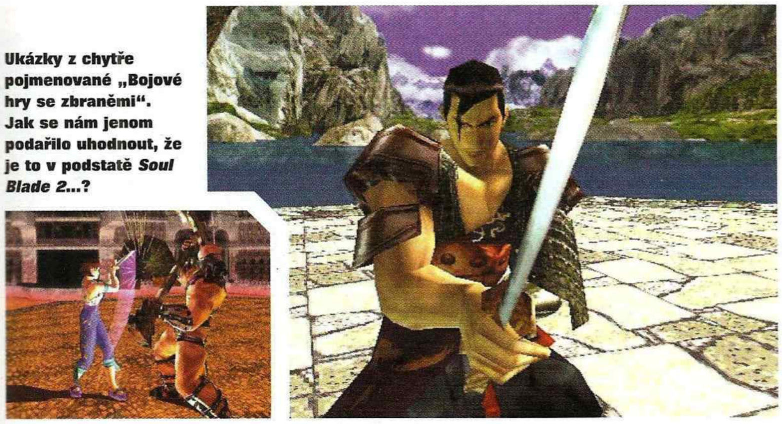


V ostatních detailech jsou však u Foxů na slovo skoupí.
Na hře se pracovalo během tří minulých let a je vybavena speciálními novými záběry, které prý podle Foxů přesně zapadají do konceptu TV série. Kromě toho ze sevřených rtů Fox v minulosti neuniklo téměř nic. Až dosud.
„Podle plánů se jedná o klasickou adventuru," oznámil Paul Provenzano, viceprezident vývoje ve Fox Interactive. „Pracovali jsme s Chrisem Carterem a herci. Všichni jsou velice zvědaví, jak hru pojmeme. Atmosféra musí být přesvědčivá a my jsme je ujistili, že bude zachována aura Akt X. Hra je ovšem také koncipována tak, aby zaujala i nováčky."
Provenzano také potvrdil, že hra je úzce spjata se seriálem. PC verze bude mít sedm CD, která obsahují jak hru samotnou, tak její doprovodné multimediální pozadí (životopisy postav, vyprávění příběhu atd.).
PSM vám s radostí oznamuje, že PlayStatiion verze bude naprosto stejná.
Ve hře hrajete roli agenta Willmorea, tedy agenta FBI, který byl Skinnerem pověřen, aby našel nezvěstného Muldera a Scullyovou. Za pomoci jak místní policie, tak zdrojů FBI musíte shromáždit informace a dvojici najít.
Point-and-click adventura na bázi Akt X, s větvící se dějovou linií, bude mít skvělou atmosféru a „umělou intuici" (hra odhaluje při každém hraní jiné informace) a zdá se, že bude patřit mezi ty zajímavější na PSX.
Další detaily hledejte v PSM příští měsíc. Hra bude postavena na filmových záběrech, které byly připraveny speciálně pro tento účel.





Hra bude postavena na filmových záběrech, které byly připraveny speciálně pro tento účel.



Ukázky z chytře pojmenované „Bojové hry se zbraněmi". Jak se nám jenom podařilo uhodnout, že je to v podstatě *Soul Blade 2...*?

SOUL BLADE 2: SOUL CALIBER

UTAJOVANÁ BOJOVÁ HRA JE VLASTNĚ *SOUL BLADE 2*!

S*oul Blade* má pokračování - jeho jméno je *Soul Caliber*. Namco stále o této své v současnosti jediné nově vyvíjené bojovce mlčí, nicméně my nedokázali odolat a musíme vám o ní přece jen něco povědět. *Soul Caliber* (všimněte si, že anglické slovo „calibre" se zde píše americkým způsobem) je přísně tajeným produktem firmy Namco, o kterém se dříve mluvilo pouze jako o „Bojové hře se zbraněmi". Nicméně skutečné pokřtění hry (včetně toho veledůležitého slůvka „soul") potvrzuje, že se jedná o pokračování jatek, která si snad oblíbili již všichni, i když firma prozatím tuto spojitost mezi dvěma tituly odmítá. Podrobnosti jsou pouze skicovité, ale hra má prý využívat novým namcovský board system 23 (jako první hra vůbec) a v důsledku toho má skvělé detaily Zde vám nabízíme usvědčující obrázky, které mimochodem svědčí o tom, jakou výhodou je podobná technologická vymoženost. Jen pohlédněte na Mitsurugiho obličej! Mezi nové herní prvky budou patřit nové pohyby (chůze/běh), které bojovníkům umožňují vyběhnout z obrazovky nebo do ní naopak vniknout. To umožní mnohem rozmanitější taktiku, i bojové arény jsou totiž rozsáhlejší, takže vás možná čekají i honičky ve stylu *Bushido Blade*. Na automatech se hra objeví na podzim a PSM již oroduje před kancelářemi Namco, aby brzy vyšla i konverze pro PlayStation.

PSYBADEK A MARKETING

PSYGNOSIS SEHNALI NOVÉHO SPONZORA PRO SVOU HRU

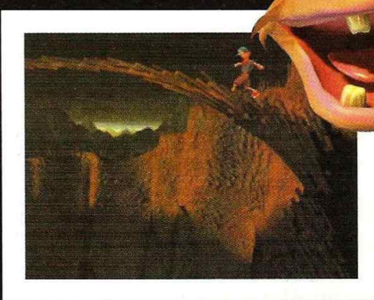
V čísle 2 jsme přinesli první zprávy o *Psybadekovi*, který má ambice stát se bombou letošní zimy. V této „komiksové honičce na vznášedlech" musíte hrát v roli Xaka nebo Mii, kteří se procházejí 40 úrovněmi - tolik jich totiž obsahují čtyři světy *Psybadeka*. Psygnosis ohlásili nový produkt, který vznikal za obchodní spolupráce s výrobcem skateboardových bot, firmou Vans. Podle smlouvy nejenom, že postavy ve hře budou nosit boty Vans, ale Psygnosis se budou podílet i na Vans' Warped Tour, což je stěhovavý festival, něco na způsob hudebního turné Lollapalloza, s tím rozdílem, že zde jde o skating. Loni se na turné podílely skupiny Rocket From the Crypt a Mighty Mighty Bosstones.
„Značka Vans je přesně to, co *Psybadek* potřebuje," říká ředitel marketingového oddělení Psygnosis Darell Purviance. „Disponuje na teenagerském trhu stejnou oblibou, jakou si vybudovala Psygnosis."
Vans' Warped Tour startuje v Evropě v červenci, *Psybadek* by se měl objevit v zimě.

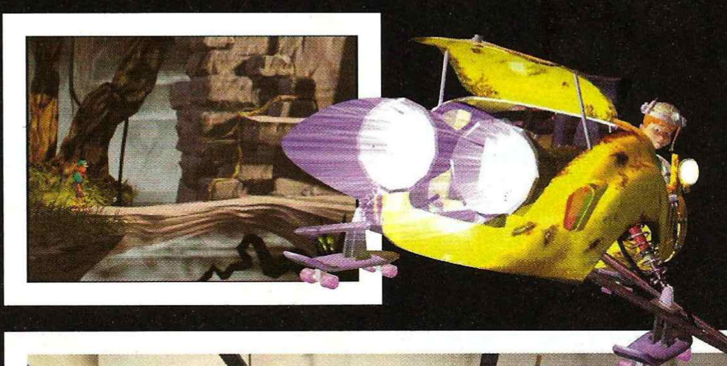


Psybadekovská rozkošná Mia a její nová obuv sponzorovaná firmou Vans.











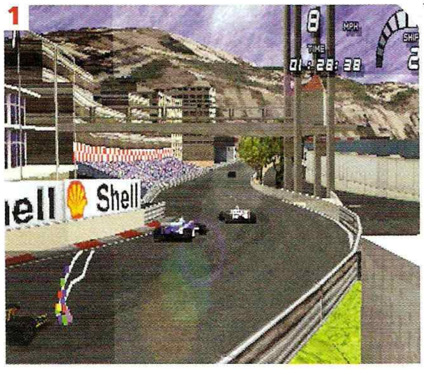
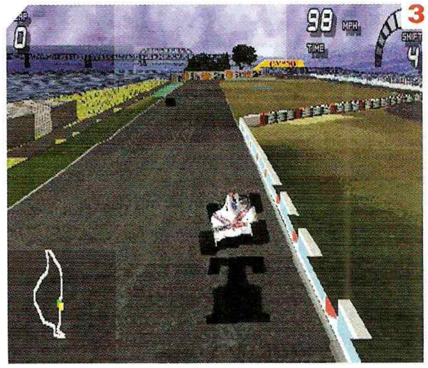
UNITED STATES OF PLAYSTATION

Nejnovější aktuality přímo ze Spojených států až do vašich domovů...

HRA S MAŇÁSKY
Patříte-li mezi onu hrstku na násilí a krev alergických jedinců, kteří nemohou vystát hry typu *Resident Evil 2*, pak tu máme pro vás jednu dobrou zprávu: Firmy NewKidCo a Alpha v současnosti pracují na hrách inspirovaných dětskou televizní show *Seasame Street*.

EVIL DEAD II
Úspěch her *Resident Evil* nedá spát mnoha vývojářům. V současnosti se připravuje k vydání nová hra od THQ, která se jmenuje *Dead Unity* a pojednává o hrdinovi-kyborgovi chránícím město zvané Unity před rozmanitými hrůznými roboty a monstry. Také vám to zní povědomě?

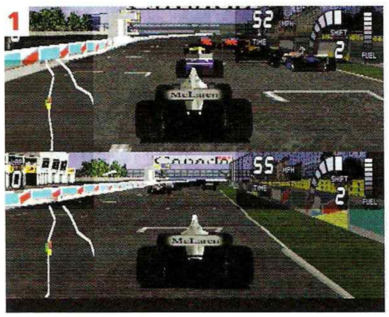
MYTOLOGIE PO AMERICKU
Universal Interactive připravují další hru na motivy známého televizního seriálu. Název hry je příznačný: Xena: Warrior Princess. Jediné, co o tom víme víc, je že se jedná o 3D akci a že hlas poskytne filmová představitelka.

1 
2 
3 

F1 '98 NA VYŠŠÍ RYCHLOSTI

PRVNÍ SEZNÁMENÍ S NOVÝM MODELEM

První záběry a herní detaily z dychtivě očekávané devadesát osmičkové úpravy nejlépe prodávané *Formule 1* od Psygnosis dorazily do PSM.
Zatímco *F1'98* zůstává stejnou hrou s rozdělenou obrazovkou a spektrem pohledů jako v *F1'97*, navíc bylo provedeno mnoho podstatných změn, jako je zdokonalení umělé inteligence počítačem řízených aut - bylo docíleno odstranění efektu jízdy po neviditelných kolejích, který jste mohli pozorovat v prvních dvou dílech. Zdokonalená je i dynamika animace vozů a tratí, takže se do rohů a kolizí řítíte mnohem realističtěji. Auta mají nyní k dispozici také zpětná zrcátka - zásadní změna při načasování blokovacích manévrů - a tlačenice a ostatní situace jsou lépe propracované.
F1'98 se konečně dostalo i pořádné posádky mechaniků, kteří vám pomáhají, pumpují plyn a čistí přední skla. Také možnost link-

1 

kabelové kompatibility je vítaným návratem (v *F1'97* byla nepochopitelně opomenuta). Dosáhlo se tak možnosti závodění až čtyř hráčů najednou - *F1* je jednička.
Jeden detail je ale zarážející. Psygnosis raději pouze naznačili, že závody komentují „dva z vašich oblíbených komentátorů“, než aby přímo jmenovitě uvedli Murraye Walkera a Martina Blundella, což je trochu podezřelé.
I přes tyto, zatím nepodložené obavy ohledně komentáře, se *F1'98* pravděpodobně stane dalším trhákem. Visual Sciences - nováčci na poli *F1* - dokázali - jak se zdá úspěšně - přenést slavný produkt Bizzare Creations do roku '98. Dobrá práce, neznámí hoši ze Skotska!

RING VOLNÝ



TAK PÁNOVÉ, JDEME DO PŮL TĚLA... A UŽ SE PŘESTAŇTE SMÁT, TOHLE JE VÁŽNÁ VĚC! PODEJTE SI RUCE, GONG.

V MODRÉM ROHU...
- **Jméno:** Luke Skywalker
- **Souboje:** Je trochu na meče se svým fotrem.
- **Boxuje za:** No, přeci za tu planetu se dvěma sluníčky.
- **Knockouty:** Sejmul pár kožených pilotů v kaňonu.
- **Kategorie:** Měl by se trochu najíst.
- **Tituly:** Druhý nejvíce vlhký hrdina ve filmu ze 70. let (po Čelistech)

V ČERVENÉM ROHU...
- **Jméno:** Paul Phoenix
- **Souboje:** Neustále bez přestání.
- **Boxuje za:** Patnáctou avenue.
- **Knockouty:** Každého, kdo se na něj usměje.
- **Kategorie:** Nikdo se ho neopovážil zvážit.
- **Tituly:** Vyhrál hitparádu, když se vydával za chlápka jménem Vanilla Ice.

PUSŤTE SE DO SEBE!
Týpek s vlasama nahoru spěšně zaparkuje u ringu. Jeho chopper je celý od bláta. Skywalker čeká se zkříženýma nohama a lehce si přehazuje svůj meč z ruky do ruky. Phoenix sleze ze svého vehiklu a zaútočí pěstmi na toho farmářského hocha. Kožená rukavice se setká s mléčnou bradou a Darthův levoboček jde kvapně k bahnité zemi. Lehce otřesen se zvedá, zapíná čudlíkem na držáku svůj laserový meč a konečně jde odhodlaně do akce. Když párkrát zamává svým kapesním bleskem mazací hlavě před očima, Paul ustoupí zády směrem k havarovanému X-Wingu. Pheonix se nezdá být už tak v pohodě jako na začátku. Skočí na Luka s pomocí svého patentovaného trojkomba. Skywalker je znovu na podlaze a jeho slzy se mísí s krémem proti akné. V tom se Phoenix zastydí, pomůže Lukovi na nohy a společně ruku v ruce odcházejí do bažin.

AAAAAAA VÍTĚZEM JSOU...
Oba. Pocítili k sobě lásku, kterou mohou pochopit jen dva dospělí muži.

ČESKÁ LARA

TOMU, KDO ČETL PŘEDCHOZÍ ČÍSLA PSM, NEUŠLO, ŽE SOUTĚŽ MISS LARA CROFT SE BLÍŽÍ DO FINÁLE. NA JINÉM MÍSTĚ TOHOTO ČASOPISU SI PŘEČTĚTE REPORTÁŽ Z PŘEDSTAVOVACÍ AKCE KANDIDÁTEK. TAM JSME POŘÍDILI I TYTO FOTOGRAFIE. MÁTE-LI CHUŤ, MŮŽETE SE OD NYNĚJŠKA DO KONCE SRPNA ÚČASTNIT NA URČENÍ ČTENÁŘSKÉ MISS CROFT TÍM, ŽE NÁM ZAŠLETE SVÉ TIPY NA PRVNÍ TŘI NEJHEZČÍ, NEJPODOBNĚJŠÍ, NEJSYMPATIČTĚJŠÍ (JAK CHCETE) DÍVKY, VČETNĚ POŘADÍ.



LIBUŠE VALOUŠKOVÁ

Věk: 18,
Město: Tlumačov,
Zaměstnání: studentka



NIKOLA HOUDKOVÁ

Věk: 16
Město: Stříbro
Zaměstnání: studentka



IRENA DUŠKOVÁ

Věk: 24
Město: Tábor
Zaměstnání: sekretářka



MONIKA JURČÍKOVÁ

Věk: 19
Město: Praha
Zaměstnání: čerstvá maturantka



LUCIE PODBRANÁ

Věk: 16
Město: Praha
Zaměstnání: studentka



MARKÉTA KLUSÁČKOVÁ

Věk: 21
Město: Bory
Zaměstnání: zdravotní sestra



MAGDA SIEKLIKOVÁ

Věk: 18
Město: Kelč
Zaměstnání: studentka



ZUZANA HORÁČKOVÁ

Věk: 16
Město: Praha
Zaměstnání: studentka



BARBORA ZUCHOVÁ

Věk: 17
Město: Brno
Zaměstnání: studentka



JANA KOLOUŠKOVÁ

Věk: 27
Město: Praha
Zaměstnání: kondiční cvičitelka



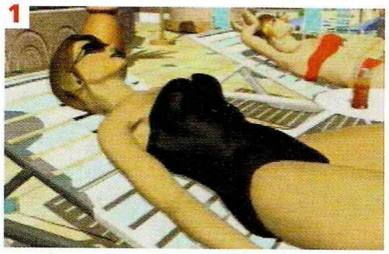
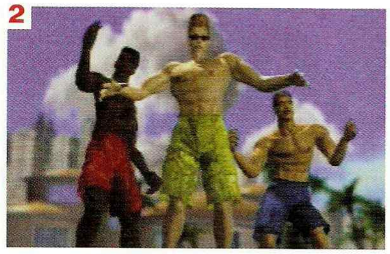
ALENA KADAVÁ

Věk: 24
Město: Mladá Boleslav
Zaměstnání: na mateřské

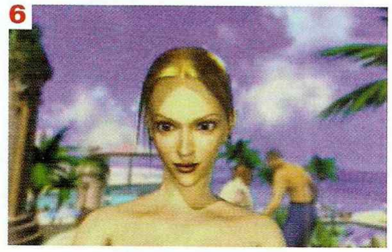


ROHIA AKIMOVÁ

Věk: 19
Město: Praha
Zaměstnání: manažerka podpory





Obrázek: [1] Tekkenské krásky chtějí nabrat barvu. [2] Můžete se vsadit, že ten Vanilla Ice uprostřed je trapič. [3] S chlápkem nalevo se nemůže měřit ani solidně vyvinutá Anna. [4] Sesterská rivalita. [5] Klasický tekkenovský kryt. [6] Je to tak, rodinu si člověk nevybere.

ROZEPNI SI TO, LÁSKO

ANNA Z *TEKKEN 3* UŠETŘENA VEŘEJNÉHO PONÍŽENÍ

Přes velkou louži dorazily šokující zprávy. *Tekken 3* se stal obětí cenzury, jejíž sekera odsekla konec jedné FMV sekvence.

Obětí je jedna z hrdinek, chudák Anna, přelétavá, někdo by možná řekl i nemravná, Ninina sestra. Když totiž japonští hráči hru dokončí v roli Anny, naskytne se jim vítězné FMV, ve kterém vidíme obě sestry při opalování. Svůdné sestry však brzy vyčenichá skupinka mladíků, kteří se je pokoušejí trapně sbalit. Anna, jak už bylo řečeno, má poněkud volné mravy, vstane z lehátka a začne s nimi flirtovat, což Ninu notně naštve. Tak se přiblíží k nadržené Anně a jen tak jakoby nic jí zezadu rozepne podprsenku. Anna si chce zakrýt ňadra a tak zkříží ruce, zatímco Nina míří s uličnickým výrazem ke kameře.

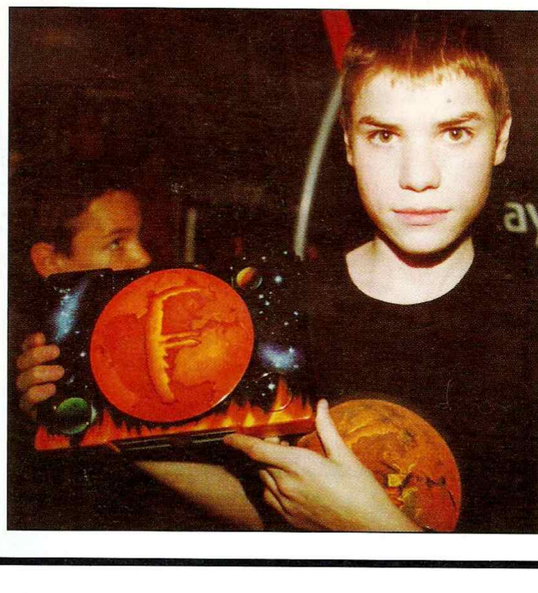
Ve Spojených státech však hra vypadá jinak. Cenzoři se báli, že by tuto příhodu napodobovalo mnoho chlapců (i dívek), a proto celou sekvenci ustřihli a celá věc končí tím, jak Annu s Ninou baví skupinka potrhlých kluků.

V současnosti se vedou spory, zda rozepnutá podprsenka zůstane v evropské verzi či nikoliv. My svlečení horního dílu bikin důrazně požadujeme! I když člověk toho stejně moc neuvidí...

PŘEDEHRA K VOLBĚ MISS LARA

KANDIDÁTKY NA ČESKOU LARU CROFT SE PŘEDSTAVILY

Při setkání se čtenáři na další z řady Bontonland Game Show se 5. června představily vybrané kandidátky na titul česká Lara Croft. Jednak v odvážné choreografii, která zahrnovala tanec na barovém pultu, a jednak v rozhovorech s moderátory pražského Rádia Bonton. Namáhána tak byla jak laminátová deska pultu prohýbající se pod vahou třinácti smyslně se kroutících dívek, tak sebekontrola většiny přítomných návštěvníků mužského pohlaví. Nicméně toto představení jsme všichni přežili bez újmy a těšíme se na



vyvrcholení konané osmého července v klubu na Štvanici.

V rámci programu v pořadí čtvrté BGS proběhlo též živé finále soutěže o konzolu v barvách hry *Forsaken*. Vylosovaní čtenáři plus výherce z třetí BGS se utkali v tuhém souboji v *Dead Or Alive* (nebyla ještě na trhu, a tudíž nikdo nemohl být handicapován). Nejšťastnější či nejšikovnější byl nakonec Jiří Voleček z Lehovce, který neměl daleko do pláče. Od firmy Acclaim jsme se dozvěděli, že nádherně pomalovaná PlayStation byla dílem jednoho berlínského umělce, jehož práce přišla dárce ceny v přepočtu na zhruba 6000 korun!



NÁMITKY K NÁMĚTŮM

Excalibur 2555AD

Když si programátoři o sobě začínají myslet, že jsou Arthur C. Clarke, je třeba je zastavit. Tedy my je zastavujeme.



Když jsme tuto hru uviděli poprvé, jmenovala se jednoduše *Excalibur*. A jak byste asi očekávali, figuroval v ní onen slavný meč z artušovské legendy. Ve svitu plápolajících loučí a mihotavých svíček se zde po hradech a mučírnách potulovali lidé odění do splývavých říz. Velká dřevěná vrata byla zabezpečená masivními visacími zámky. Bojovalo se muž proti muži, přičemž se při boji používaly pěsti, meče a štíty. Jelikož většina redaktorského týmu našeho časopisu ve škole věnovala větší pozornost zeměpisu a biologii než dějepisu, nedokázali jsme hru přesně časově lokalizovat, nicméně hádali jsme tak 7. století.

O dva měsíce později k nám dorazil recenzní výtisk, ale hra teď nesla název *Excalibur 2555AD*. Dobrodružství, v němž není ani stopy po elektřině, lycře a neonech, dokonce poskočilo o plných 557 let do budoucnosti. Teleportovací zařízení sice působilo divně, ale jinak se hra zcela zjevně odehrává i nadále ve středověké Anglii a král Artuš stále hledá svůj meč. Nejprve jsme se domnívali, že někdo chtěl napsat letopočet 255 a omylem připsal jednu pětku navíc.

Upřímně řečeno, je to celé špatné. *Excalibur* odehrávající se rádoby ve 26. století je prostě pojetí, které nemůžeme strávit. Vraťte jej zpět do temného středověku, kam ostatně také patří, a budoucnost nechejte něčemu veselejšímu.

KDO JSOU K ČERTU TI: VIRGIN INTERACTIVE

ROK ZALOŽENÍ: 1983
SÍDLO: Londýn
POČET ZAMĚSTNANCŮ: 250 (v Evropě), 500 (na celém světě)
KLÍČOVÍ LIDÉ: Tim Chaney (ředitel), Sean Brennan (zástupce výkonného ředitele)



HISTORIE: Virgin Games založil milionář Richard Branson v roce 1983, a vstoupil tak do konkurenčního boje na osmibitovém poli her pro Spektrum, Commodore 64 a Amstrad. Virgin jako taková byla v té době již prosperující firma, a to především díky podnikatelskému talentu Bransona, který začal již v šedesátých letech s filmy. Jeho činnost v hudební světě je pomalu již legendou, nicméně videohry se pod střechou Virgin objevily až v letech osmdesátých. Během této dekády vyšlo na značce několik desítek oblíbených titulů, včetně úspěšné trilogie *Dan Dare* a automatových konverzí jako *Shinobi* nebo *Double Dragon II*. V devadesátých letech se firma vydala na 16-bitové pole, čehož výsledkem byly dnes již amigovské legendy jako *Lure Of The Temptress, Archer MacLean's Pool* a novátorská válečná strategie *Dune 2*. Posledně jmenovaná hra se Virgin natolik líbila, že koupila i programátorskou firmu: Westwood Studios později pro Virgin vyrobili sérii *Command & Conquer*. Na jeden čas dokonce Virgin fungovala jako výhradní evropský distributor titulů od Segy, což z Mega Drive učinilo jednu z nejúspěšnějších herních mašin všech dob. Z Virgin se pomalu, ale nezadržitelně stávala nadnárodní společnost s kancelářemi po celém světě a v roce 1993 se uvedla i pod novým jménem - Virgin Interactive Entertainment. Později spolupracovala na vydávání titulů s takovými giganty jako jsou LucasArts a Capcom a její marketingové oddělení si udělalo reputaci šokováním veřejnosti. „Němci: nechce se vám je nakopat do ...?" stálo na jedné reklamě pro *Command & Conquer*. Jiná reklama, tentokrát pro *Resident Evil 2*, zase měla podobu krvavé lázně a na nedaleké zdi se skvěl otisk zkrvavené ruky. Jestli to někomu nahnalo strach? Naopak - hráče to k nim tím více přitáhlo. A co Richard Branson? No, nikdo přesně neví, co se s ním stalo. Ačkoliv je jistě pěkně bohatý. V roce 1994 Virgin Interactive - což je současný název firmy - prodal společnosti Viacom New Media, a to za více peněz, než si asi umíte vůbec představit...

PŘÍTOMNOST: Jednou z nejvýznamnějších rolí firmy bylo vydávání capcomovských titulů na západě. *Resident Evil, Street Fighter Alpha 2* a nedávno *Resident Evil 2* - to jsou některé nejlepší a nejúspěšnější hry pro konzolu, takže není pochyb o tom, že tato londýnská firma si na nich pěkně namastila kapsu. Evropská větev rovněž dovážela produkty amerických tvůrců Westwood a LucasArts: *Command & Conquer* i její nedávné pokračování *Red Alert* vnesly do playstationové knihovny her tolik potřebný strategický prvek, *Dark Forces* se prodalo na milion kusů (nepochybně se jí brzy vyrovná *Masters Of Teräs Käsi*). Jak vidíte v pravém sloupečku, chystá se řada nových her zahrnujících nejrůznější žánry - tyto hry by Virgin Interactive měly doprovodit do nového tisíciletí.

PLAYSTATIONOVÉ **PORTFOLIO**



RESIDENT EVIL 2
Klasický horor nasáklý krví, až po okraj naplněný smrtícími a strašlivými zombies. Má snad vůbec nejlepší grafiku, jaká kdy pro PlayStation vznikla.



DARK FORCES
Úspěšný, průměrný klon *Doomu*, přesazený do lukrativního vesmíru Hvězdných válek. Autorům konverze se nepodařilo využít celý potenciál hry.



COMMAND & CONQUER
Živá a strhující válečná hra s desítkami náročných misí. Na PC je to absolutní eso, dobře dopadla i konverze na PlayStation.



STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
Stále to staré kouzlo *Street Fightera*, avšak nyní s postavami ve skvělém trojrozměrném podání. Stává se z ní hodně kultovní záležitost.

CO SE PRÁVĚ **CHYSTÁ?**



VIVA FOOTBALL
Z tohoto dlouho se rodícího fotbalového simulátoru, kde hráči ovládají klasické týmy minulosti, by se mohla stát legenda.



CC: RETALIATION
Zbrusu nových 34 úrovní pro *CC: Red Alert*, dále 100 map pro multiplayer a extra video filmečky.



X-MEN VS. STREET FIGHTER
V tomto novém capcomovském kresleném krváku měl již asi pouliční gang plné zuby bojůvek mezi sebou, a tak vyrazil proti X-Manům.



WORLD SUPERBIKE CHAMPIONSHIPS
Vůbec první realistický motorkový simulátor pro PlayStation. Najdete zde všechny druhy motorek, okruhů i jezdců ze skutečného seriálu MS.

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション™

CHCETE SLYŠET O NEJVĚTŠÍCH BOMBÁCH Z JAPONSKA DŘÍVE NEŽ OSTATNÍ? PAK JE TU PRÁVĚ PRO VÁS HLÁŠENÍ NICOLASE DI CONSTANZA, VELVYSLANCE PSM V JAPONSKU.

EXTÁZE

- Taneční bojovka *Bust A Groove*. Nenechte si ji ujít.
- *Spyro the Dragon*. Zrodila se nová playstationová hvězda, to si pište.
- Dual Shock Pad ještě jednou, to je fakt kus. Drrrrnčí tak krásně!
- Potvrzeno! *Tomb Raider 3*.
- Skoro potvrzeno! Hra začínající na Q...

EXTÁZE
Trefy do černého a propadáky z bouřlivého světa PlayStation.
DEPKA

- *Cardinal Syn* a zvláště ten pitomý žolík. Člověk se mimoděk musí smát.
- Neoficiální memory karty jsou strašně nespolehlivé. K čertu s nimi!
- Závodnický volant Mad Catz, který je nekompatibilní s *Gran Turismem*.
- Hudba v jinak velmi slušné *Forsaken*. Fuj.
- *Bomberman World*, který rozhodně není bomba.

DEPKA





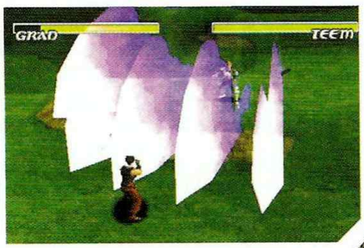


Roztomilí týpci z *Pocket Fighters*. Zda se dočkáme evropského vydání není jasné.

KAPESNÍ PŘÍRUČNÍ RAKETA

Pocket Fighters vypustila firma Capcom na japonský trh již loni, a je třeba říci, že hra vnesla do nekončícího seriálu *Street Fighters* závan čerstvého vzduchu. Deset postav si vypůjčila od dalších dílů slavné série: *Street Fighter 2*, *Street Fighter 3*, *WarZard* a *Vampire Saviour*, jenom je trochu „předeformovala" (autoři v zásadě zmenšili tělíčka, zato nafoukli hlavy a oči). Je to hra se sympaticky přívětivým prostředím - kopání, boxování, speciální útoky - a na to všechno potřebujete mačkat pouhá tři tlačítka. *Pocket Fighters* také budou něčím pro cosplayové blázny. Cosplay znamená „costume play" - v Japonsku je totiž takový trend, že otakuové (náruživí fandové) se oblékají stejně jako jejich oblíbené postavy z her. Asi budou trochu zmatení, až zjistí, že v *Pocket Fighters* mohou postavy své oblečení měnit, přičemž volba oblečení má vliv na komba, která mohou provádět. Jednotlivé pohyby rovněž ovlivňuje to, jak jsou postavy ve hře úspěšné. V průběhu celého boje musíte sbírat drahokamy, čím více jich sesbíráte, tím máte větší sílu a mrštnost. Ty drahokamy však rovněž můžete krást svým soupeřům, což pochopitelně zvýší vaši sílu, zatímco sníží jejich. Stejně jako v ostatních ke cosplayi náchylných titulech i zde jsou všechny postavy roztomilé a pobaví vás hromadou legračních útoků. Že by se tato nebo jiné cosplayové tituly objevily v evropské verzi je značně nepravděpodobné, takže pokud si ji chcete vyzkoušet, musíte se poohlédnout po importech z Dálného východu.








Obrázky ze skvělé 3D bojovky *Destrega* od Koei. Teď přijde kouzlo...

NÁVRAT DYNASTIE

Po úspěchu *Dynasty Warriors* se Koei vracejí se svou nejnovější trojrozměrnou bojovkou jménem *Destrega*. Na pultech se má objevit letos na podzim, hru vyvinuli v Omega Force, tj. firmě, která spáchala *Sangoku Musou*, v Japonsku velice úspěšnou bojovku pro PlayStation. V *Destrega* přicházejí autoři se zcela novým herním systémem, kterým se má snadno zvládnout kombinace kouzel a zvláštních útoků.
Nejrůznější magické triky se ovládají jako obvykle joypadovými tlačítky. Tlačítky dále ovládáte rychlost, sílu a úhel útoku (vysoký, střední, nízký) a kombinacemi třech lze vytvořit nejrůznější složité útoky. Tyto nově vytvořené útoky dostanou vždy svůj speciální zvuk, takže po několika hodinách hraní bezpečně poznáte, jaký útok váš soupeř volí a můžete se podle toho také včas zařídit. Podle autorů by tato novinka měla vytvořit jakýsi „rytmus hry", kterým bude *Destrega* výjimečná. Útoky je možné vést různým směrem, a co je zajímavé, součástí *Destregy* je i interaktivní prostředí. Dalšími zajímavými rysy jsou posílená dějová linka, 12 postav a skvělé grafické ztvárnění arén. I když je zatím brzo na hodnocení, zdá se, že Koei má ve svých rukou minimálně druhou *Dynasty Warriors*.

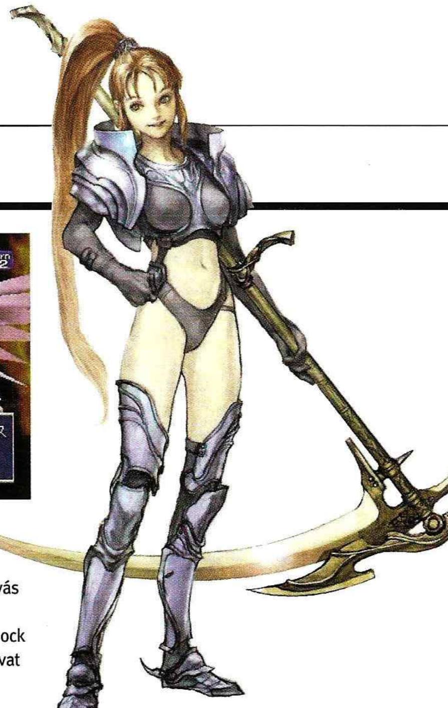
DUNGEONS & DRAGONS

Další věcí od Koei, která se záhy objeví, je trojrozměrná hra na hrdinu v podobě fantasy RPG *Zill O'll*, autorem jehož postav je Matsua-san (stojí rovněž za řadou *Monsters Of The Wizardy*). Nejzajímavějším aspektem je, že si můžete v podstatě vytvořit





Příklad, jak ve fantasy RPG *Zill O'll* od Koei můžete vytvářet charakter své postavy. Těžko říci, co má ten fialový dračí týpek za lubem...



svého vlastního hrdinu - zvolíte si jméno, pohlaví, zvláštní schopnosti a dokonce i barvu vlasů.
Tady to ovšem nekončí. V dalším průběhu hry si můžete měnit celkem šest charakterových vlastností, včetně odvahy, bojechtivosti a dokonce i zvědavosti. Tak vytvoříte „duši" vaší postavy - osobnostní aspekt, který vás bude provázet po celou hru v perspektivě první osoby.
Úhly pohledu se ovšem mění každou chvíli, najdete zde i opravdu dech beroucí FMV sekvence - jednoduše řečeno, můžete očekávat, že *Zill O'll* se při svém podzimním uvedení na trh stane jedním z důstojných konkurentů *FFVII*.

CHLÉB A HRY

„Nejlepší pokrm se rodí z potu a slz..." To není zrovna to nejsvůdnější reklamní heslo, jaké bychom v souvislosti se hrou na PlayStation čekali, ale k poslednímu produktu malé firmičky Nippon Ichi se celkem hodí. *Cooking Fighter* je akčně laděné erpégéčko s kulinářským přídechem, takový mišmaš dějových a bitevních režimů, jehož součástí je hledání jednotlivých surovin na přípravu toho pokrmu vůbec. Když máte všechny suroviny pohromadě, vedle nich se objeví několik modrých bublin, přičemž každá bublina představuje jeden způsob přípravy pokrmu (vaření, smažení ... atd.) Jak tomu již u některých her bývá, popis *Cooking Fightera* asi zní trochu podezřele. Ale nakonec vyhlídky na to, že na vás zaútočí nudle, nemáte v každé hře - k tomu přistupuje kompatibilita se systémem DualShock (hráči ucítí na vlastní kůži, když je bude ozařovat ředkvička). Ti, komu nápad s vařením přijde zajímavý, najdou *Cooking Fighter* v každém obchodě s hrami, bohužel ne v Česku.

HLEDÁ SE PERSONÁL

Resident Evil 2 se prodává ostošest po celém světě. Není tedy divu, že u Capcomu nedávno uspořádali večírek, aby oslavili prodej tří milionů (!) kusů této vlajkové lodi capcomovské flotily. Večírek se konal jenom pár kroků od ředitelství Sony v tokijském luxusním hotelu New Otani a zúčastnili se jej lidé jako Irijimari (ředitel Segy), Tokunaka (prezident Sony Computer Entertainment) a samozřejmě i PSM - ti všichni zde slavili skutečnost, že v pouhých několika týdnech se *BioHazard 2* (japonská inkarnace *Resident Evil 2*) dostal na čelní místo žebříčku her a předběhl nejenom *Gran Turismo*, ale také se přiblížil na dohled *Final Fantasy VII*. Dobrou zprávou pro hráče je, že Capcom v současnosti shání lidi pro práci na *Resident Evil 3* - nebo *BioHazard: New Project*, jak se to nazývá v inzerátu. Capcom si tyto inzeráty podal v Tokiju i v Ósace, hledá grafické designéry, programátory, zvukové inženýry i jiné - to vše s cílem vytvořit „absolutní horor". Stále se vám líbí nesmrtelné C++? Jestli ano, pak víte, kde se hlásit...







S kulinářským erpégéčkem *Cooking Fighters* od Nippon Ichi přichází na PlayStation simulace šéfkuchaře. Rozesmátý chlapec nahoře dal do svého pudinku asi moc vajec.

電撃 PlayStation DENGEKI CHARTS*

FROM 23 MARCH TO 5 APRIL

TOP 10 - PRODEJ

1. **Tekken 3** (Namco)
2. **Parasite Eve** (Square)
3. **Shin Nihon Pro Wrestling** (Tomy)
4. **Gran Turismo** (SCE)
5. **Rebus** (Atlus)
6. **BioHazard 2** (Capcom)
7. **Tenchu** (SME)
8. **Tokimeki Memorial** (Konami)
9. **Final Fantasy V** (Square)
10. **Xenogears** (Square)

TOP 10 - NEJOČEKÁVANĚJŠÍ

1. **DragonQuest VII** (Enix)
2. **To Heart** (Rifu)
3. **Sokaigi** (Square)
4. **Slayers Roi Yaru** (Kadokawa)
5. **Star Ocean: The Second Story** (ENIX)
6. **Next Gen Robot Senki Prep** (Takara)
7. **Gensoo Suikoden II** (Konami)
8. **The King of Fighters 97** (SNK)
9. **The Princess of Darkness** (Shueisha)
10. **Rival Schools** (Capcom)

TOP 5 - PODLE ČTENÁŘŮ

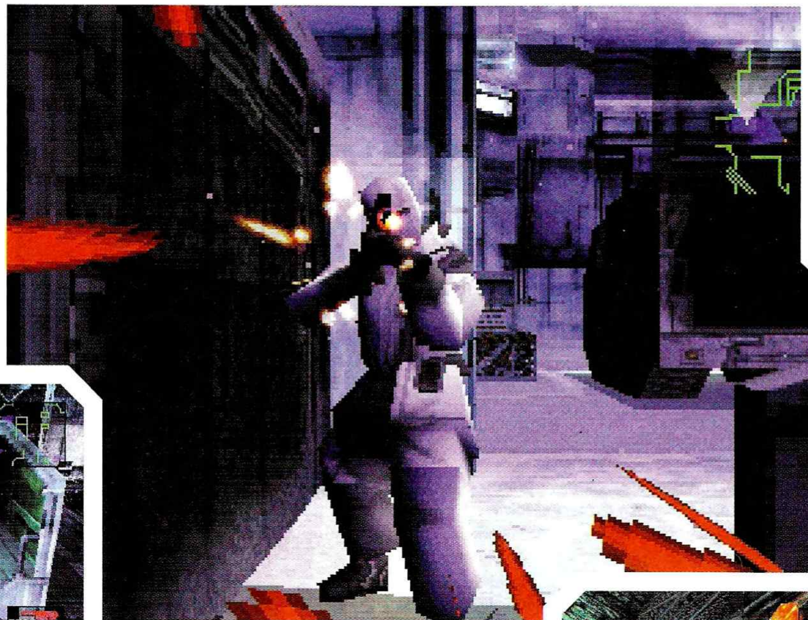
1. **Final Fantasy VII** (Square)
2. **Tales of Destiny** (Namco)
3. **BioHazard 2** (Capcom)
4. **Xenogears** (Square)
5. **Final Fantasy Tactics** (Square)

● Žebříčky převzaty z časopisu *Dengeki PlayStation*, nejprodávanějšího titulu určeného výhradně majitelům PSX v Japonsku.

PSM SI HRAJE

THREE LIONS

Tato hra ovládala v minulém měsíci z pětadevadesáti procent provoz redakční PlayStation. Honza Modrák skálopevně tvrdí, že je lepší než námi vychvalovaný *World Cup 98*. On je také hlavním vyzyvatelem všeho živého, co jde kolem a má dvě ruce k uchopení joypadu. V četných soubojích, převážně s přímou inspirací v duelech ze základních skupin mistrovství světa ve Francii, mu opakovaně podléhají Tomáš Varoščák, Bob Koutský a Farid D. Starman. Ve snaze zvítězit nad jeho mužstvem (obvykle Bierhoffovo Německo) zkoušejí všemožné taktiky, přeskupují hráče (Farid často nasazuje obrannou strategii s devíti zadáky a jediným útočníkem), ale nic jim to není platné. V současné chvíli jde spíše o to nedostat od Bludra deset gólů, nikdo není tak bláhový, aby vážně přemýšlel o vyrovnaném mači či nedej bože o vítězství.
Three Lions nás nejvíce zaujal systémem míření, který je sice zpočátku nezvyklý a stává se tak předmětem sprostých nadávek ze strany nováčků, ale s přibývajícími zkušenostmi ho každý vychvaluje do nebes. Určitě nemá tak skvělou grafiku a prezentaci (a licenci) jako *World Cup 98*, ale přesto by neměl vaší pozornosti ujít.

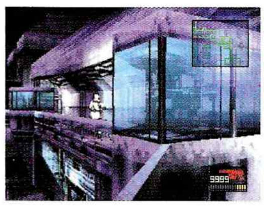


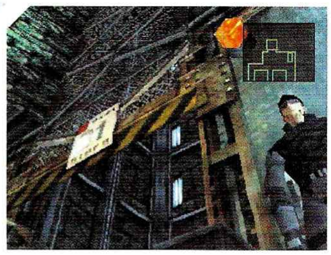












Teď tedy k ději hry samotné. Vžijte se do role Solid Snakea, armády v podobě jediného muže. Jste poslední nadějí 21. století proti ohavné organizaci Foxhound - zvláštní bojové jednotce americké armády, která z armády dezertovala a ukradla veškerý americký nukleární potenciál. Snake má tedy za úkol proniknout do struktur této organizace, a to přímo do jejího velení sídlícího na Aljašce, no a pochopitelně zabránit všem těm hnusným zvěrstvům, která chystají. Trochu špatnou zprávou asi bude, že na to má pouhých 24 hodin. A tou úplně nejhorší zprávou nepochybně bude to, že u sebe má jen nůž a balíček cigaret...

PROFIL



Hideo Kojima

■ **Zaměstnání:** Producent

■ **Popis práce:** Koordinovat programátory a designéry, obecně starat se o všechny detaily hry

■ **Historie v oblasti her:** *Solid Snake*, první verze *Metal Gear Solid* pro MSX, dále Snatcher a *Policenauts* (pro PC i PlayStation)

■ **Vliv na tuto hru:** Nedávno vyšlé tituly jako *Resident Evil 2* a *Tomb Raider 2*, ale také první verze *Metal Gear* pro MSX

■ **Oblíbená hra:** „Líbí se mi cizí hry, zejména americké... například *Outeworld Hostage*. Ale v nedávné době jsem hrál *Gun Bullet*." (japonský název pro *Point Blank*)

Vynikající trojrozměrná akční adventura plná krve

METAL GEAR SOLID

Styl: akční
Distributor: Konami
Výrobce: Konami
Datum vydání: září

Přestože na letošní Tokyo Game Show byla hra k dispozici pouze jako ukázka pro preview (viz PSM 3, kde najdete naše první dojmy i předpovědi o jejím budoucím triumfu), vypadá to, že *Metal Gear Solid* od Konami se stane jednou z největších událostí letošního roku. Je to něco jako kříženec her *Resident Evil* a *Tomb Raider*, navíc vám ale hra dopřeje v hojné míře vydatné přestřelky typu *Golden Eye*. PSM se na některé věci týkající se hry zeptal přímo jejího producenta Hidea Kojimu.



Kdy jste začali na *Metal Gear* pracovat?

Hru jsem začal plánovat již v roce 1993, ale skutečně jsme na ní začali pracovat až roku 1996, tedy v době, kdy jedna část našeho týmu ještě dokončovala pro Sega Saturn hru *Policenauts*. Hned na začátku jsem prohlásil, že hra bude kompletně v polygonech, z čehož naši programátoři nebyli zrovna nadšení. Nicméně když jsme na hře začali dělat, objevila se *Resident Evil* a my viděli, že to tak opravdu může vyjít.

Kolik lidí čítá výrobní tým?

Začali jsme původně pouze s deseti lidmi, ale teď se náš počet rozrostl již na třicet. Z těch 30 jich pouze 5 má nějaké zkušenosti z programování her, například z titulů jako *Snatcher* a *Policenauts*.

Hrají:


Solid Snake


Liquid Snake


Revolver Ocelot

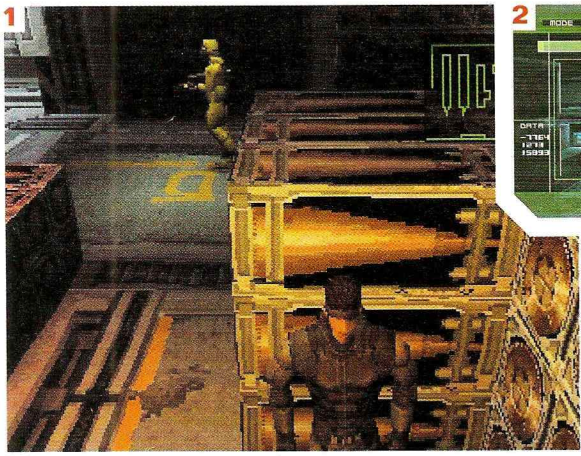

Sniper Wolf

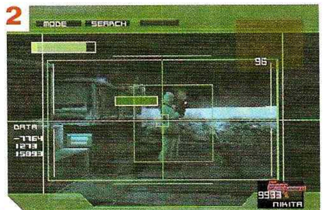

Office Chief Darpa

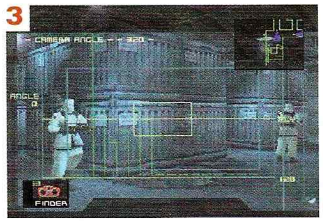

Meryl Silverburgh

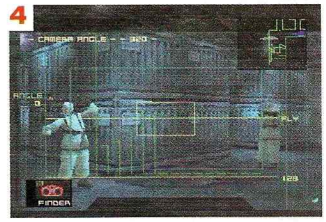

Decoy Octopus

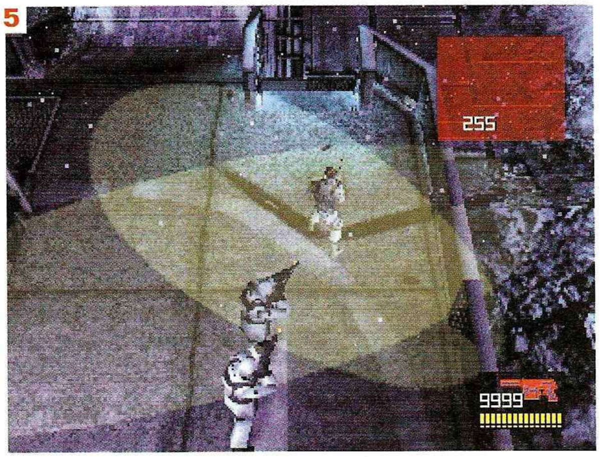

prezident At

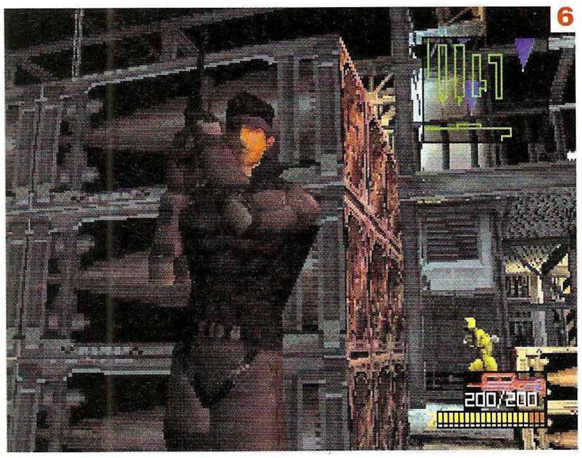












[1-6] Tisíc a jedna nádherně vypracovaných perspektiv - k tomu jsou zde také pádné důvody. Jakmile se totiž Snake vyzbrojí, začne stylem odstřelovače snímat jednoho strážce za druhým, takže bude muset mít perfektní přehled o situaci na bojové scéně. Hodně štěstí, vojáku.



Bude mít *Metal Gear* více obtížností? Například pro začátečníky, pokročilé atd.?
Žádné podobné rozdělení na stupně obtížnosti jsme do hry nedávali. Hra se automaticky přizpůsobí hráčově úrovni - na jejím samotném začátku je jakási tréninková část, a pokud nám hráč bude stále umírat, obtížnost se sníží. Rovněž umístíme nepřátele v jednotlivých sekcích na jiná místa.

Kolik hodin zábavy hra průměrnému hráči poskytne?
Hráč, který ví přesně kam sáhnout, by ji mohl zvládnout za osm hodin, ale obecně je to velice obtížné určit. Například je zde sněhová sekce, Snow stage, a pokud víte co a jak, zvládnete to za tři minuty. Pokud ne, můžete ji klidně hrát také hodinu.

Nabízí hra různé scénáře jako *Resident Evil*? Je třeba hrát *Metal Gear* dvakrát, chcete-li hru vidět celou?
Ne. *Metal Gear* sice nabízí dvě dějové linky se dvěma různými zakončeními, nicméně jsou zcela ve stejném duchu. Pokud hru dokončíte jedním způsobem, rozhodně vám neuteče žádný důležitý aspekt zbytku příběhu. Prostě řečeno, ať si vyberete ten či onen způsob, o nic rozhodně nepřijdete.

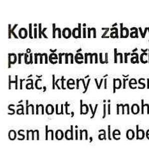


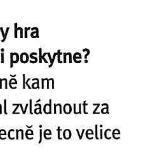
Proč trvala příprava demoverze takovou dobu?
Kvůli oněm polygonům pochopitelně. Ale teď již mohu dělat vše, co jsem s dřívější verzí *Metal Gearu* (vydanou v 8-bitovém formátu) dělat nemohl.

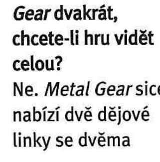
Kolik toho *Metal Gear* využívá z celkové kapacity PlayStation?
Stále toho o PlayStation moc nevíme, ale díky našim programátorům jej využíváme na 120 procent! Vytvořili jsme sice *Metal Gear* pro PlayStation, ale stále zde jsou věci, které se nám udělat nepovedlo. Já osobně pevně doufám, že s touto konzolou toho budeme moci dosáhnout ještě daleko více.

Co představuje hlavní konkurenci vaší hry?
Podle Johna Sloana (Konami UK) titul žádného konkurenta nemá! Pochopitelně nelze to zapírat, vždy zde bude ta určitá hra, kterou máme na mysli. Mně osobně se ovšem zombíci líbí...

Z jakého důvodu se datum vydání japonské verze odsunulo na září?
Trochu jsme podcenili trojrozměrné polygony. V trojrozměrném prostoru je třeba na věci pohlížet z opravdu velice odlišných perspektiv. No, a to vyvolalo jisté problémy.

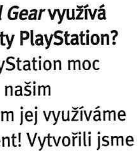

ministr obrany

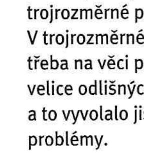

Otacon

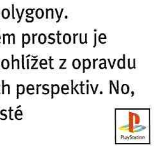

Natasha Romanenko

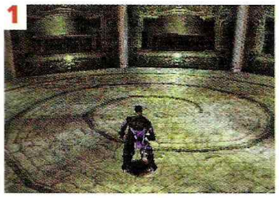

Master Miller


Mei Lin

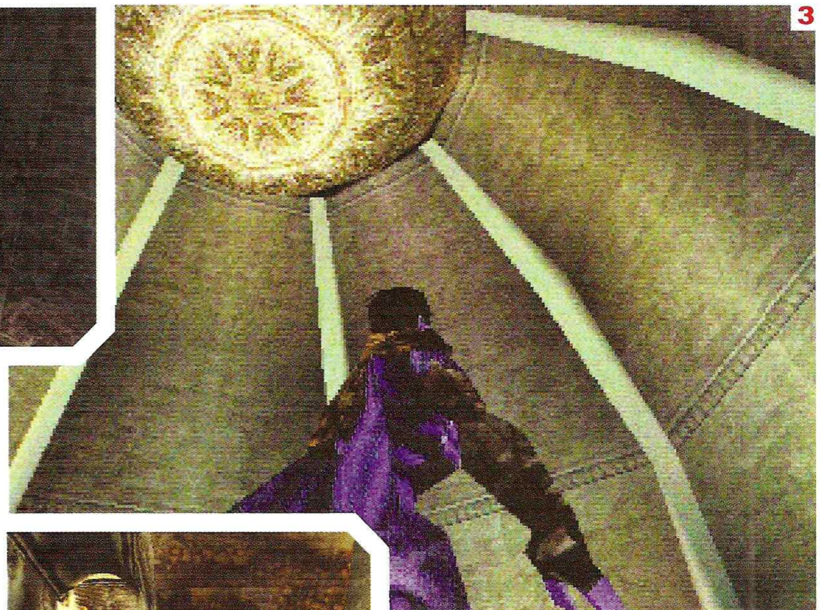

Psycho Mantis


dr. Naomi


Ninja











[1] Díky výkonnému trojrozměrnému enginu je možné rozlehlé místnosti obsáhnout jedním pohledem. [2] Průrvy naplněné mlhou v sobě skrývají smrtící pasti. [3] Možnost pohybovat kamerou kolem sebe skýtá pohled na ještě úchvatnější scenérii. [4] Předměty, místnosti a místa mění svůj vzhled, aby stále vzbuzovaly ve hráči zájem. [5] Zlo číhá za každým rohem.

Blood Omen podléhá totální předělávce

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

PROFIL



Seth Carus

■ **Povolání:** Hlavní designér

■ **Popis práce:** Ochránce vize, básník, zadavatel úkolů

■ **Historie v oblasti her:** *Solar Eclipse, B. Omen: Legacy Of Kain*

■ **Vlivy na tuto hru:** *Metroid, Legacy Of Myamoto*, hra na schovávanou, káča... S touto hrou vlastně děláme *Zeldu* pro PlayStation. Chceme, aby to byla ta pravá adventura nové playstationové generace.

■ **Oblíbená hra:** *Trophy Bass Fishing* - měl jsem totiž ve škole rád fyziku.

Styl: 3D akční adventura
Distributor: zatím není určen
Výrobce: Crystal Dynamic
Datum vydání: bude oznámeno

Původní *Legacy Of Kain* byla zdlouhavá, trochu nemotorná adventura, jejíž staromódní grafika v 16-bitovém stylu představovala značný handicap. Proto když jsme poprvé uviděli *Legacy Of Kain: Soul Reaver*, to staré známé prostředí jsme vůbec nemohli poznat - vše se totiž přesunulo do třetího rozměru. Uhranuti svůdným kouzlem hry jsme o novém titulu hovořili se Sethem Carusem. Někteří hru nazývají Super Tomb Raider. No dobře, nazvali jsme ji tak my ...

***Soul Reaver* a původní *Legacy Of Kain* se značně liší, že ano? Mohl byste nám o tom něco povědět?**
Chtěli jsme, aby vzhled hry odpovídal jejímu ději (který se odehrává 1 000 let v budoucnosti). Zcela jsme tedy opustili svět dvojrozměrných skřítků a plně využili možností, které PlayStation skýtá. Použili jsme grafický modus hi-res 512 x 240, vertexové nasvícení a nejrůznější jiné efekty. Tým se snažil z hardwaru vytěžit vše, co se dalo, a tak se nám podařilo realizovat naši představu.

Je hra opět plná nebohých děvčat, kterým je třeba vysávat krev z krku?
Samozřejmě! Pokud se hráči rozhodnou pro plenění lidských vesnic, nic jim v tom nebrání, ovšem je třeba počítat s jistými důsledky takového počínání. Na druhé straně pokud budete v roli Raziela lidským bytostem pomáhat, budou s vámi spolupracovat, nebo se vám dokonce dostane zbožného uctívání. Jakmile však Raziel někde na nějakého člověka zaútočí, budou jej lidé napadat, kdykoli ho uvidí. Líbí se nám ta myšlenka, že každý hráč nese odpovědnost za své jednání - ať dobré či špatné.

Používá *Soul Reaver* tentýž trojrozměrný engine jako měl *Gex*?
Hodně upravenou verzi. Několik částí enginu jsme totiž značným





[1] Osvětlení v reálném čase ozařuje procházející lotry. Světlo hořící louče plápolá po zdech. [2] Raziel - hlavní postava hry - není zrovna dobrák od srdce.

způsobem vylepšili, a to včetně animačních prvků. Rovněž jsme vyvinuli zcela novou technologii, která má eliminovat prostoje při nahrávání.

Jsou ve hře jako takové nové prvky, které stojí za zmínku?
Je jich zde celá řada - od rozložení jednotlivých úrovní až po schopnosti postav. Vždy jsme propagovali takový model zobrazení úrovní i celého světa hry, který by šlo nazvat „centrum a paprsky". Hráč začíná ve středu Nosgothu (to je ono centrum) a může si vybrat z několika oblastí (to jsou zmíněné paprsky). Některé z těchto paprsků jsou pod-centra, která zase mají své vlastní paprsky. Jednoduše řečeno, skrze hru nevede žádná lineární cesta. Stejně jako kdysi ve starém nintenďáckém hitu *Zelda* před sebou máte několik možností volby podle současných schopností vaší postavy. Chceme, aby lidé zkoumali svět, který jim dáváme, a našli si v něm vlastní cestu.

Schopnosti ve hře získáváte tak, že se utkáváte s nejrůznějšími bossy a vůdci upírských klanů, které musíte porazit. Například když porazíte vůdce klanu upírů, kteří lezou po zdech, a jeho duši pozřete, získáte schopnost zlézt jinak nepřekonatelné zdi.

Řekněte nám něco o Razielových schopnostech. Má v rukávu nějaké nové triky?
Požírá duše: Místo vysávání krve se z něj stal požírač duší. Duše svých obětí musí požírat, aby přežil, neboť jeho energie se při pobytu ve hmotném světě zmenšuje.

Umí létat: Když sáhne po koncích svých potrhaných perutí, dokáže přelétnout přes jinak nepřekonatelné propasti. Když zvládne manévrování v proudu vzduchu, může při tomto klouzání i nabýt výšku.

Umí měnit sféry: Raziel se dokáže, silou nebo vůlí, učinit zjevným ve hmotném světě. Za tímto světem však číhá jeho noční můra - svět spektrální. Raziel dokáže mezi těmito dvěma světy podle své vůle různě přeskakovat.

Zacházení s předměty: Jelikož je Raziel především přízrak, nemůže s sebou mezi materiálním a spektrálním světem přenášet nějaký inventář hmotných předmětů, a zbraně si tudíž musí vyrobit z prvků, které najde kolem sebe. Například pochodeň jde vzít ze zdi a nést ji s sebou, jako meč lze zase použít třeba hromosvod. Rovněž je třeba zdůraznit, že upíři rozhodně nejsou nějakými lehkými soupeři - nejde je jen tak zabít, je třeba použít mytologicky správné prostředky. Například Raziel si musí najít nějaký ostrý předmět, jen tím totiž upíra propíchne, zabít ho jde rovněž pochodní, nebo ho můžete hodit do vody či prohodit oknem do jasného denního světla. Jednoduchý boj pěstmi prostě nic neřeší. Ve hře se budete muset potýkat s celou řadou problémů. Stejně jako je tomu v *Tomb Raiderovi* a *Zeldě*, chtěli jsme hráčům připravit řadu hádanek a míst k prozkoumání, aby během hry získali pocit úspěšnosti a neustále cítili svůj pokrok.

Co by jste řekl těm, kdo *Soul Reaver* hned přirovnávají k *Tomb Raiderovi*?
Naše technologie je mnohem lepší. Máme k dispozici prostředky, díky kterým dokážeme vytvořit více reálný (nebo surreálný) svět. Rovněž i naše umělá inteligence nepřátel je mnohem přesvědčivější. Myslím, že se nám podařilo excelovat i v jiných oblastech - například máme skutečný epický příběh. Raziel se po celou dobu hry vyvíjí, nabývá nových dovedností, dozvídá se o své minulosti. A pak je zde hloubka - naše hra je mnohem hlubší, navíc kombinovaná s tou nejnovější technologií.

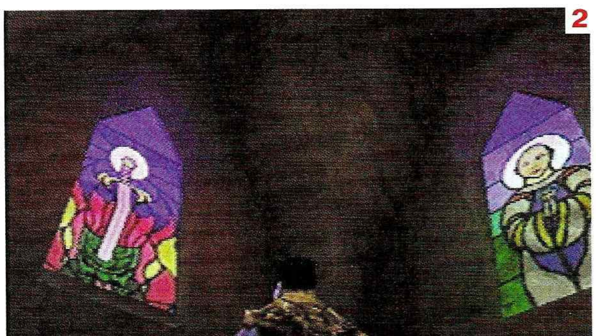
Řekněte nám nějaké tajemství, které jste nikdy nikomu neřekl?
Jsem ve skutečnosti Jim Morrison.

[1] Lidských útočníků se zbavíte snadno...
[2] zatímco upírští nepřátelé vyžadují speciální péči sestávající z vody, česneku, denního světla atd.







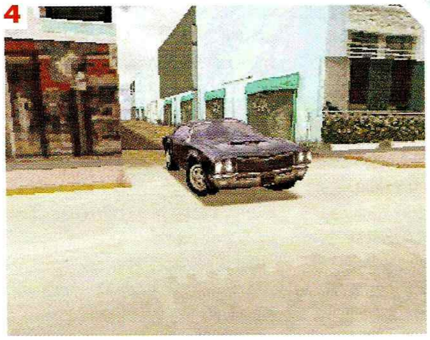
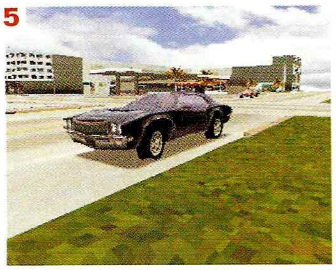






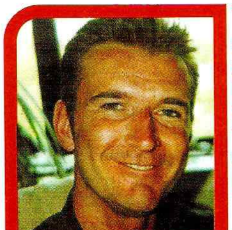


[1] Raný skeč přízračné postavy Raziela.
[2] Temné + zašlé = strašidelné.
[3] Boj je důležitou součástí hry.
[4] Dobrá rána, ten týpek je teď už jen pouhou součástí scenérie.
[5] Díkybohu, zde vás upíři nebudou obtěžovat. Anebo jo?

1 
2 
3 
4 
5 
6 

[1] Jízda přes obrubník vzbudí podezření. [2] Tyto ulice budou plné odpadků, kterými budete muset projet. [3] Realistické městské prostředí. [5] Ostatním dopravním prostředkům se vyhýbejte. [6] I když... vlastně ani nemusíte.

PROFIL



Martin Edmondson

■ **Povolání:** Majitel a vývojový ředitel Reflections

■ **Popis práce:** Dříve programování a designování her, teď vytváření konceptu a designu pro PlayStation

■ **Historie v oblasti počítačových her:** V roce 1984 založil Reflections a udělal několik mikro her pro BBC. Pak několik titulů pro Amigu, včetně *Shadow of the Beast I, II i III,* a poté na PlayStation *Destruction Derby I a II.*

■ **Vliv na tuto hru:** „Hra byla ovlivněna hlavně filmem. Již od *Destruction Derby* jsem toužil, aby Reflections vytvořili hru založenou na filmových honičkách. Tato myšlenka mě napadla ve zmatku na jedné křižovatce v *DD1.*"

Oblíbená hra: Ze starých dobrých časů *Elite*, dnes *Gran Turismo.*

Tvůrci *Destruction Derby* inspirováni *GTA.*

DRIVER

Styl: závodní/akční

Distributor: zatím není určen

Výrobce: Reflections

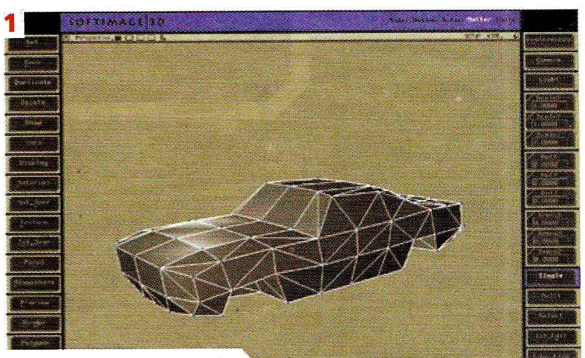
Datum vydání: bude oznámeno

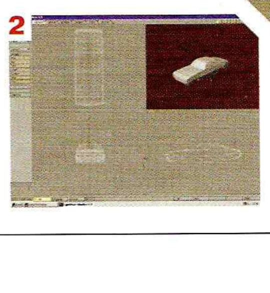
Reflections mají za sebou již *Destruction Derby 1* a *Destruction Derby 2* - je to od nich tedy odvaha vzdát se *DD3* a místo toho se pustit do úplně nové závodní hry. PSM strávil večer v Newcastlu se šéfem a designérem firmy Martinem Edmondsonem. O čem jsme mluvili? O jeho nové skvělé honičce jménem *Driver*...

Popište nám vaši novou hru několika větami.

Driver je honička v autech, která se odehrává na ulicích čtyřech skutečných amerických měst. Můžete jet kterýmkoli směrem se vám zlíbí a pochopitelně i libovolnou rychlostí, přecpanými ulicemi, přes křižovatky, můžete to vzít i po chodníku, parkovištích, kde to občas do nějakého auta napálit, projíždět alejemi plnými odpadků atd. Kolem sebe máte městské občany řídící se poslušně zákony - lidi, kteří dodržují předepsanou



1 

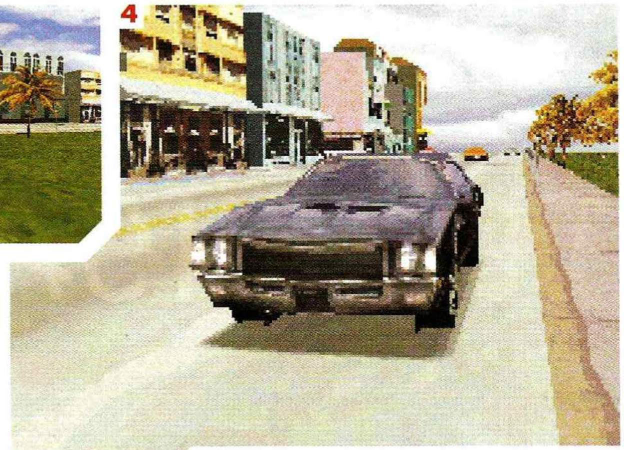
2 

[1] Ve hře je na 20 různých vozů. [2] Každý z nich je propracován do mnohem větších detailů, než byly v *DD2.*















[1-4] Na konci každé mise si celou věc můžete v režimu replay zeditovat, měnit úhly pohledu, pozice a výsledek zapsat na paměťovou kartu. [5] Auťáky ze sedmdesátých let jsou dobrý terč. [6] Tady se nesmí parkovat, kámo. [7] Jeďte raději opatrně, ať zbytečně nevzbuzujete pozornost.

rychlost, zastavují na červenou, poslušně v dopravní špičce tvoří fronty a prostě vůbec dělají celou řadu věcí, o nichž byste čekal, že na ně ve skutečném městě narazíte. Driver vás do tohoto prostředí staví coby řidiče-rebela, který vykonává „mise" pro místní podsvětí. Jakmile svou misi dokončíte, můžete se na ni v opakovačce znovu podívat a zahrát si roli režiséra, tj. volit si dramatické úhly pohledu a pozice.

Má hra nějaké zvláštní prvky, které jsme nikde jinde ještě neviděli?

Hrát hru je jako žít skutečný život její hlavní postavy. Takže abyste mohli začít misi, musíte dojet na určité místo, kde se setkáte s lidmi, se kterými máte něco do činění. To však zcela mění situaci - někdy totiž uháníte ulicemi, přičemž vám na patách visí poldové, jindy si to jen tak šinete sedmdesátkou (snažíte se totiž být co nejvíce nenápadný) do nějakého baru ve městě nebo opuštěné garáže. Taky (jelikož toto je scénář ve stylu skutečného světa) si prostě můžete jen tak sednout u benzinky a dívat se, jak život plyne.

Řekněte nám něco více o struktuře misí. Jak hra vůbec funguje?

Na jejím začátku obdržíte jisté vzkazy - a je na vás, coby člověku žijícímu na volné noze, jaké mise přijmete, jaké odmítnete. Když misi úspěšně dokončíte, zločinci vám zaplatí a můžete se v klidu vrátit do svého motelu. Pochopitelně každá úspěšně dokončená mise povede k nabídkám na větší a lepší kriminální dobrodružství.

Můžete nám jednu takovou misi popsat?

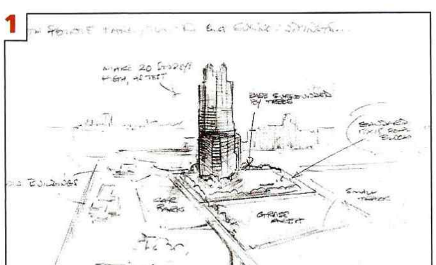
Tak například v jedné musíte v přístavu vyzvednout jedno auto a dovézt je do jedné prodejny. Auto ani není kradené, takže vše vypadá bezproblémově, žádné obtěžování ze strany poldů, nicméně výše odměny, která vás čeká, vám bude na první pohled trochu podezřelá. Dovtípíte se, že v kufru je asi něco více než jen rezerva. Navíc se vám hned na paty přilepí černý sporťák, takže to vypadá na další honičku!

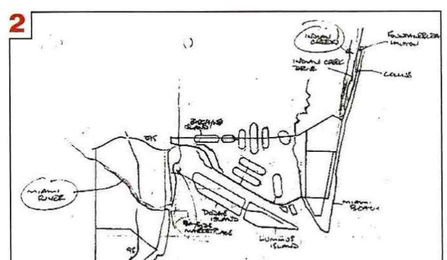
A ta města, o kterých jste mluvil? Která tam jsou?

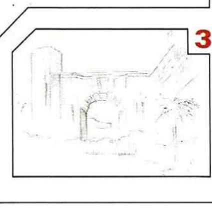
Jsou zde čtyři města - New York, San Francisco, Miami a Los Angeles. Naši designéři v každém z nich strávili několik dní, připravili digitální video a fotky pro modelový materiál, aby hra působila skutečně realistickým dojmem. Ulice jsou rozloženy stejně jako ve skutečném městě, na svém správném místě se nachází i mnoho budov.
V každém městě najdete více než 70 km cest a ulic. Jeden americký producent, který kdysi žil v Miami, dokázal ve hře dojet na Ocean Drive, aniž by k tomu potřeboval mapu.

Proč byste hráčům doporučil právě vaši hru?

Já bych jim ji doporučil jenom tehdy, mají-li chuť prohánět se po městských ulicích rychlostí 160 km/h, na červenou přes křižovatky, prorážet si cestu hromadami odpadků, demolovat nejrůznější věci, skákat sedm metrů do výšky na sanfranciských ulicích a likvidovat bouráky ze sedmdesátých let.







[1-3] Všechna města ve hře - New York, San Francisco, Miami a Los Angeles - jsou vymodelována podle měst skutečných, jsou zde známé budovy i ulice, a to přesně na těch místech, kde byste je podle mapy hledali.

Text: John Sanches
Obrázky: Hiroki Lzumi

TERUHISA TOKUNAKA

V playstationovém průmyslu působí několik důležitých lidí, a patří sem i Teruhisa „Terry“ Tokunaka. PSM se vypravil do Japonska, aby udělal interview s prezidentem Sony Computer Emtertainment - zřejmě nejvlivnějším mužem ve světě PlayStation.

Podle údajů Sony v současné době PlayStation vlastní přes 30 milionů domácností po celém světě. Na tuhle závratnou cifru je Teruhisa Tokunaka, president SCEI a od dubna 1995 i CEO, pochopitelně pyšný. Po vystudování práv na universitě Keio, pouhý měsíc po promocích, v dubnu 1969 nastoupil Tokunaka k Sony. Několik vnitřních změn a půl třetího desetiletí pro něj znamenalo získání výkonného viceprezidentství SCEI v listopadu 1993, kdy byla tato společnost ustavena. PSM byl nyní povolen přístup do hlavního štábu SCEI v Tokiu, a tak jsme se spolu se skupinkou evropských novinářů vtěsnali do konferenčních prostor Sony a povídali si s Tokunakou o jeho názorech na fenomén PlayStation.

Jak byste porovnal trh PlayStation a jeho uživatele s předchozím japonským trhem, kterému dominovalo zejména Nintendo. Myslíte si, že PlayStation změnila způsob hraní her?

Jednou z věcí, o které usilujeme od samého počátku a tedy už pět let, je vytvářet hry pro všechny. Zvláště v Japonsku byl náš obchodní impuls zaměřen na hry pro ty začínající. Samozřejmě, že jsme začali s hotovými hráči, ale po zbylých šest měsíců roku jsme se snažili rozšiřovat pole našeho působení, takže můžeme zaujmout širší škálu spotřebitelů v Japonsku. Pokud byste měli možnost zhlédnout naše televizní reklamy, zjistíte, že se tento trend odráží i v nich. Počínaje letošním jarem hovoříme o PlayStation jako o součásti každodenního života Evropanů - pro každého má každodenní význam.



PlayStation zaznamenala v Evropě velký úspěch. Upravuje Sony svou strategii tak, že bude Evropa považována za stejně důležitou jako trhy v Japonsku a Spojených státech?

Zaprvé my jsme nikdy Evropu nepovažovali za menší trh - vlastně jsme díky licencovanému vydávání a obchodování doufali, že se Evropa stale značně velkým trhem. Loni byl náš prodej v Evropě úzce spjat s prodejem v USA, takže kdykoliv mluvím o trhu PlayStation, myslím tím tři velké trhy: v Asii, USA a Evropě. PlayStation se poprvé stala jedničkou v celém asijské teritoriu teprve během loňské vánoční sezóny, takže z mého hlediska jsou a budou pro úspěch PlayStation veledůležité všechny tři trhy.



Sega chce představit svou novou konzolu. Jak se to projeví na vaší dlouhodobé strategii dalšího vývoje?

Snažíme se jít vlastní cestou, a ne odpovídat na konkurenci. Vždy jsme se raději rozhodovali podle vlastní strategie, než abychom reagovali na to, co dělají naši konkurenti. Kdysi dávno mi pan Morita (ředitel Sony Corporation) řekl, že obchodovat je, jako běžet maratón. Když běžíte s mnoha lidmi, mohou být někteří rychlejší zpočátku, jiní mohou mít skvělý finiš, ale dobrá obchodní strategie je nesnažit se měnit tempo podle ostatních kolem, protože pak můžete skončit zcela vyčerpáni. Naučil jsem se tomu brzy po třicítce a domnívám se, že je to dobrá cesta pro vedení obchodu, takže se nesnažím předhánět se s konkurenty. Rozhodnutí Segy skončit se Saturnem, jejím softwarem nebo čím, neovlivní naše tempo. Dokud budou moci pokračovat pevné pracovní vztahy se softwarovými společnostmi a uspokojíme zákazníky, můžeme běžet svým tempem. V opačném případě by to byl malér.

Zmínil jste se, že budete pracovat svým vlastním tempem, ale jak si myslíte, že bude dlouho žít současná PlayStation?

Záleží na tom. V Japonsku, kde je asi 45 milionů domácností, jsme prodali více než deset milionů kusů. V USA a Evropě máme dosud nízký koeficient pronikání do domácností. V Japonsku, jak jsme již řekli, se snažíme o rozšíření trhu s tímto druhem zábavy. Dost výraznou změnu na japonském demografickém trhu s PlayStation vidíme v tom, že si během loňské vánoční sezóny naše stanice kupovala starší generace spotřebitelů. Pokud bude tento trend pokračovat, přijdou velice vzrušující časy, a myslím, že bychom mohli dosáhnout úrovně osmi a šestnáctibitových přístrojů Nintendo. Naším skutečným cílem je dostat PlayStation na úroveň televize - to je náš sen. Není ale snadné poznat, kam až můžeme jít. Statistiky staré několik let ukazují, že koeficient výskytu televizí v domácnostech je v naší zemi stoprocentní, zatímco v případě hi-fi vybavení je to 60 procent. Pokud se všechno podaří, vyrobíme ještě nejméně dvojnásobný počet Playstation, než je v současnosti v naší zemi. A když se to podaří v Japonsku, měly by být trhy v Evropě a USA schopny dosáhnout stejné úrovně. Právě proto říkám, že jsem s tímto obchodem spokojen. I přes to, že je obtížné říci, kolik let to potrvá. Vše závisí na tom, jak úspěšní budeme při uskutečňování našeho nejvyššího cíle.

Historie ukázala, že konzoly a podobné elektronické spotřební zboží mají omezenou životnost. Pokus Sony o dosažení této paralelní existence televize a PlayStation znamená následování stárnoucí technologie. Jaké vidíte možnosti pro udržování nadřazenosti PlayStation nad jejími konkurenty?

Myslím, že hudební software, který jsme představili na letošní Tokyo Game Show, a také *Bust a Move* od Enix jsou oním druhem věcí, které by mohly PlayStation velmi pomoci. A věci, které s ním můžete dělat, je ještě celá řada, a my se hodláme více zaměřit na software. V Japonsku již například zkoumáme možnosti křížení hry s hudbou. Můžeme říci, že playsta-

tionová grafika je stále dobrá, CD nosiče jsou dobré, zvuk je dobrý, takže nevidím nic, co by zvládla N64 a PlayStation ne. Spíše vidím mnohé případy opačné situace, a proto věřím, že nosič CD-ROM jednoznačně představuje nejlepší kombinaci grafiky a paměťových možností.

Uvážíme-li vysoký počet titulů na současném trhu (především v Japonsku), musí někteří menší výrobci her pro PlayStation mít docela těžký život a musí se ohlížet po možnosti pracovat ještě pro jiné společnosti. Váš názor?
Domnívám se, že jednou z nejdůležitějších věcí, které si výrobci softwaru musí ujasnit a zvláště v tomto oboru, je kterou společnost podporovat. Když jsme připravovali uvedení PlayStation, kontaktovali jsme čtyři z pěti klíčových členů japonské komunity výrobců her a snažili se vysvětlit, o co se pokoušíme. Uvědomil jsem si, že pro management každé společnosti jde o vážné rozhodnutí. Každá struktura je velmi důležitá a značně odlišná. Někteří tvůrci se velice rychle rozhodli přidat se k nám, někteří se velice rychle rozhodli, že s námi nechtějí mít nic společného, a někteří vyčkávali. Nemohu komentovat rozhodnutí managementu, ale rozumím těžkostem, které s takovým rozhodováním souvisí. Stejně jako všechny ostatní druhy obchodu, je i obchod spojený s tvorbou her soutěžením. Některé společnosti na tom mohou být lépe než jiné a myslím, že to není na škodu. Ale snažili jsme se povzbudit menší tvůrce, aby využili příležitosti uskutečnit své myšlenky - snažili jsme se to usnadnit lidem, kteří se snaží na vlastní pěst. Někteří uspějí, jiní ne, ale to je podstata obchodu.

Jak úspěšný byl projekt Net Yaroze?
No, projekt Net Yaroze nebyl velkou obchodní událostí. Byl zaměřen na velmi malý okruh uživatelů PlayStation s velkými znalostmi programování, kteří si chtěli vytvořit vlastní software. Takže v porovnání se standardními majiteli PlayStaion jde o velice, velice malou skupinu. Ale v současné době nás v naší zemi kontaktovalo mnoho škol zaměřených na programování her a žádali Net Yaroze pro své studenty. Tato část obchodu rapidně stoupla.

A víte kolik strojů jste prodali/darovali?
V Japonsku okolo 5 000.

Co bylo největší překážkou v příběhu o úspěchu PlayStation a jak jste ji překonali?
V celém procesu bylo tolik překážek a změn. Na počátku bylo největším problémem předvídat počet potřebných hardwarových stanic. Tehdy se situace na trhu značně lišila od té dnešní. Jako společnost, snažící se vyrobit značné množství produktů, které vyžadovaly chipy, kdy jsme nedisponovali seznamem oslnivých úspěchů, neměla SCEI důvěru a z pohledu výrobce jsme jako zákazník museli vypadat všelijak. V důsledku toho nám někteří nevymezili dostatečné množství komponentů, a to byl velký problém. V té době byla také cena těchto komponentů příliš vysoká, takže nás také pěkně bolela hlava, než jsme je prodali. Dnešní problémy se spíše týkají oblasti obchodu.

Kolik konzol předpokládáte, že se v Japonsku ještě prodá během jednoho až dvou let?
Loni jsme v Japonsku prodali přibližně pět milionů konzol PlayStation. Letos se chystáme prodat ještě více.

PlayStation má nyní závratné množství titulů - alespoň zde v Japonsku - ale je mezi nimi spousta špatných her. Chystá se s tím Sony něco udělat?
Otázka vždy zní: „Kdo posoudí jestli je hra dobrá nebo špatná?“ Pokud uděláme takové rozhodnutí a budeme příliš uplatňovat kontrolu nad těmito vydavateli, budeme rozhodovat za zákazníky. V této zemi se do jisté míry snažíme kontrolovat situaci, to ano. Ale jen tou měrou, že necháváme rozhodnout samotné zákazníky, a ne že rozhodujeme místo nich. Jedná se o závažné téma, ale domnívám se, že rozhodnutí závisí na tom, jak funguje obchod. V Evropě, kde je velké množství zemí a kde může být distribuce obtížná, bude přístup asi poněkud rozdílný než tady - kde se k zákazníkovi můžeme dostat během několika dní. To je velice efektivní proces.

Hiroshi Yamauchi (prezident Nintenda) nedávno prohlásil, že japonský trh s videohrami je v nebezpečí nasycení. Vy s tímto výrokem nesouhlasíte?

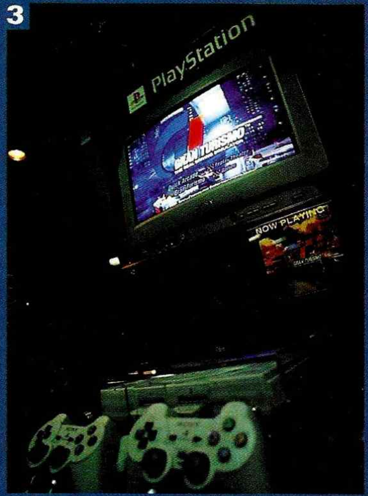
1



2



3



S pomocí periférie Personal Digital Assistant (1) a herních hitů jako *Gran Turismo* (3) chce Tokunaka (2) z PlayStationu v Japonsku učinit konkurenci TV.

V Japonsku je velké množství titulů, které se neprodávají po milionech. Z celkového množství je jen velmi malá část softwaru opravdu kvalitní, ano, je to pravda. A někteří japonští obchodníci mají s prodáním některého zboží problémy, to je také pravda. Od nějaké doby sice dohlížíme nad takovým vývojem, ale jak jsem řekl, v současné době se nesnažíme nijak výrazně redukovat množství softwaru. Záleží na vydavateli, aby se rozhodl, zda projekt vydá nebo ne. Ano, existuje určité množství softwarových titulů, které si nevedou zrovna dobře, ale my všechno našim softwarovým společnostem pořádně vysvětlíme. Ukážeme jim statistické podklady, prodejnosti titulů, tak aby všemu rozuměli, otázka je, jestli jsou připraveni s tím něco udělat.

Videoherní průmysl se očividně, od doby kdy Sony vstoupila na scénu, změnil. Překvapil vás trh něčím? Reagoval jinak, než jste předpokládali?
Z hlediska toho, že jsme mohli rozšířit počet ženských zákazníků a tak podobně, reagoval trh v podstatě tak, jak jsme doufali. Z hlediska finanční a kvantity playstaionového obchodu musím říct, že jsme jednoduše překročili naše původní obchodní plány. Když jsme své ceny představili managementu Sony, byla naše první zpráva daleko, daleko příznivější než naše nejvyšší předpoklady. Bylo to ohromné překvapení.

Hrajete vy sám hry na PlayStation?
Včera večer jsem hrál *Koi*, historickou simulační hru. Je inspirována Japonskem šestnáctého století během dlouhého období, které zaznamenalo vzájemné boje feudálních vládců, kteří se snažili zamezit chaosu, který zavládl po císařově ztrátě moci v 9. století. Tento typ hry nevyžaduje rychlé reakce a já nejsem dobrý v akčních a bojových hrách. Nemohu se měřit se svým synem, a tak raději hraji něco, v čem ho mohu porazit. Když dojde na strategické hry, vždycky vyhraji, takže jim dávám přednost.



Final Fantasy Tactics

Poté co Square zaujali svým skvělým debutem na PlayStation, odebrala se značka *Final Fantasy* na strategickou odbočku fascinující *Tactics.*

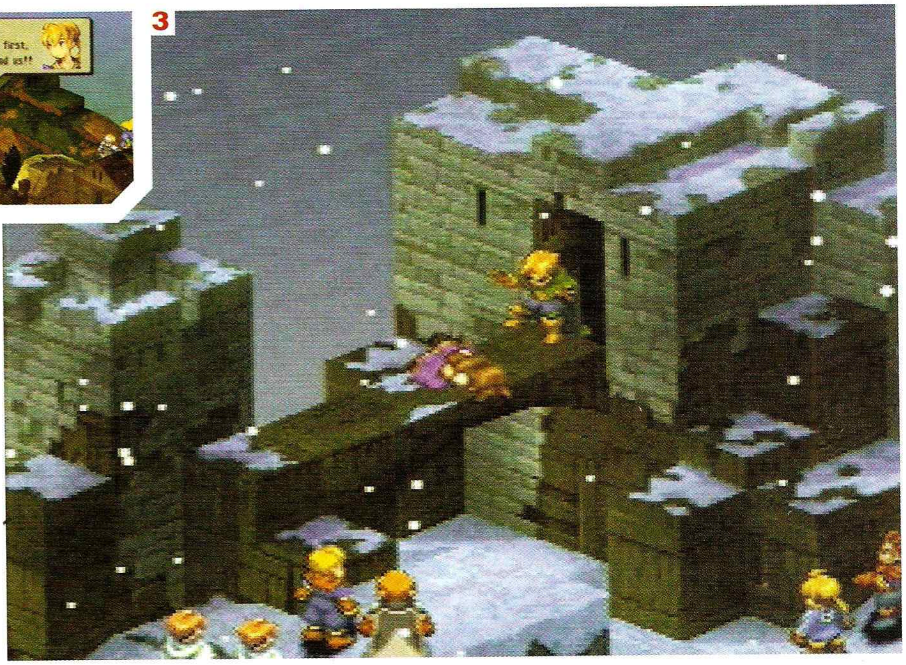
1



2



3



Erpégéčka byla v Evropě dlouho považována za husí paštičku pro slabochy a obrýlené opožděnce společnosti. Atraktivita, rozvinutí zápletky a neuvěřitelný rozsah *Final Fantasy VII* však přispěly k rozptýlení těchto mylných představ. Cloudovy možná schází obyčejná přitažlivost PaRappy a neuvidíte tu ani do nekonečna opěvovaná ňadra Lary Croft, ale toto dobrodružství ukazuje, že na zápletku zaměřená erpégéčka mohou dosáhnout úspěchu u kritiky i na trhu, přičemž nezáleží ani na místě vydání. Pak je možná ironické, že příští titul *Final Fantasy*, který dosáhne našich břehů, je *Final Fantasy Tactics*, strategická hra na tahy. Odhlédneme-li od podobného vybavení *FFVII*, jako jsou různá kouzla a magická Chocoba, má *Tactics* se svým úspěšným předchůdcem jen málo společného. Dokonce je se svými bitvami, které vedou malé bitmapové armády na polygonových bojištích, téměř opakem *FFVII*.

I když je zřejmě nepopiratelné, že se přízvisko *Final Fantasy* objevilo proto, aby *Tactics* přidalo (dosti významný) stupeň důvěryhodnosti, tak jednoduché to není. Příběhem, který spojuje bitvy a poskytuje těmto šarvátkám dostatečné ospravedlnění, se nejnovější hra Square poněkud vymyká ze své kategorie. Podobá se dosti *Vandal-Hearts* od Conami (9/10) - obě mají podobný tahový systém boje - i když se může pochlubit mnohem větší složitostí. Strategie je to úplně jiná než například *Red Alert* (9/10), ale i tady budete muset vynaložit všechny síly, abyste v každém střetu zvítězili. Připomíná také RPG hraná coby

BITVY V *TACTICS* JSOU DOST KOMPLIKOVANÉ, PROTOŽE NA KAŽDÝ POHYB MÁ VLIV MNOHO DALŠÍCH VOLEB.

[1] Dobří angličtináři si možná povšimnou menších nedostatků v překladu. [2] Moudrá slova na úvod k další výměně pěstí na tahy. [3] Trocha intrik a zmatků. Sestra je propíchnuta, hrdina je z toho celý nakřivo a všechny proklíná. Opravdu klasický repertoár *Final Fantasy*.

■ VÝROBCE:	**Squaresoft**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Japonsko**
■ DISTRIBUTOR:	**Sony**	■ STYL:	**tahová strategie**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**bude oznámeno**	■ POČET HRÁČŮ:	**1**

[1] Lukostřelcům se nejlépe daří na výhodných, vysoko položených místech. [2] Shoř, pohanská mrcho, shoř!

1



2



JEDNODUCHÁ A PŘESTO PROPRACOVANÁ *FFT* JE HODNOTNÝM PŘÍSPĚVKEM DO KATALOGU SQUARESOFTU.

stolní hry. Zkrátka a dobře, *Final Fantasy Tactics* je skvělá a uvidíte proč.

Tactics se odehrává v zemi Ivalice a vy vystupujete jako mladý šlechtic jménem Ramza Beoulve, který má k dispozici malé armády různé velikosti, jež ho podporují v bitvách. Tenhle děj obsahuje teroristické skupiny, umírající krále a války se zákeřně užívanými intrikami, a jak se zápletka vyvíjí, objevují se nové odbočky pro vývoj příběhu. Přesto, že dějová linie je přinejlepším průměrná, skutečnost, že vás vede od bitvy k bitvě, do kterých se pouštíte pokaždé stejně vehementně, jen abyste viděli, co se bude dít, je známkou jisté rafinovanosti.

Square, vědomi si neatraktivní a předem dané povahy standardních strategických her na tahy, se inspirovali stylem bitev z *FFVII* a vytvořili podobný bojový interface pojmenovaný Charge Time Battle. Každá postava má vymezený časový úsek 100 jednotek, který se v průběhu boje obnovuje, a svojí individuální statistiku. Toto je umně zapojeno do obvyklého vzorce tah-konec kola, který díky tomu ztrácí svou monotónní povahu. Na druhou stranu je tento soubor pravidel tak dokonale vyvážený, že neposkytuje ani jedné ze stran nějakou nefér výhodu a nezpůsobuje zpětné maření předchozích úkonů. Zní to složitě, ale kdyby jste to viděli, pochopíte to snadno.

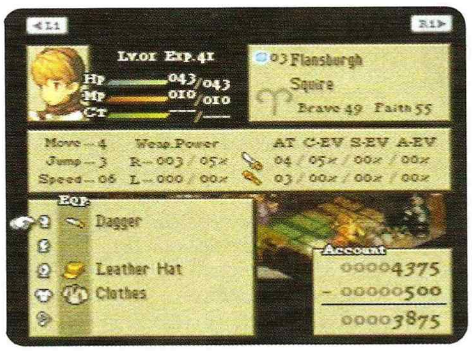
Když se postava dostane na tah, je schopná jednat, pohybovat se nebo čekat. Mohou cestovat po území definovaném vlastnostmi okolního terénu, provádět jednu z mnoha akcí - jako útočení, použí-

VYHOVUJE VÁM, PANE?

Samozřejmě, že *Final Fantasy Tactics* nejsou jen nekonečné boje. Musí se také nakupovat. Opatřit správnou výstroj a doplňky pro každého člena oddílu je úkol nejvyšší důležitosti. Zapomeňte skočit pro proviant do supermarketu á la *Final Fantasy*, a uvidíte, že spoustu bitev prohrajete.



Takže obchod. Vpravo dole je částka, kterou můžeme utratit. Jen tak mezi námi, 4375 gilů není nic moc.



Zvolte nastavení „zkušebna", a hned uvidíte výhody, které vám každé zboží poskytne.



Flansburgh vypadá s novým mečem a válečnými botami fakt dobře. To mu ovšem v boji nepomůže.



Jak každý znalec určitě tuší, ve světě *Final Fantasy* nic nelze získat zadarmo.



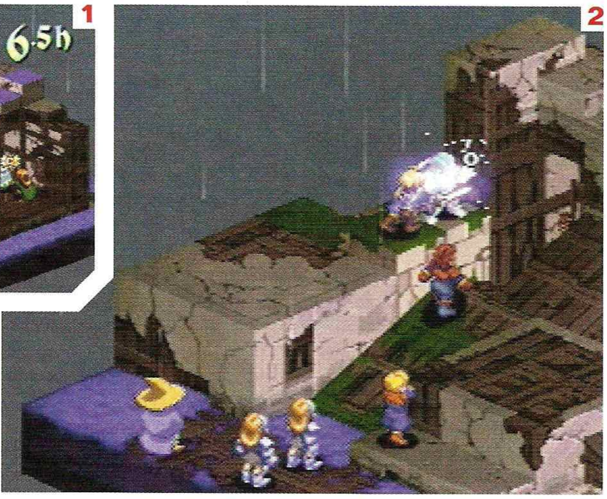
A konečně léky a lektvary. Nejlepší bude předat všechny lékárníkovi, který je umí používat mnoha způsoby.



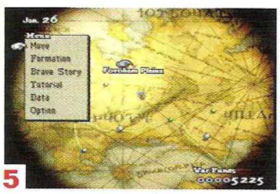
Nástroje můžete získat také v bitvě. A můžete jimi později vybavit své lidi - třeba tímhle ohnivým kyjem.

Final Fantasy Tactics









[1] Modrá barva označuje pohyb nebo útočné rozestavení. [2] Zničeno. Konec hlášení. [3] Při bitvách hraje terén velkou roli. [4] Princezna, kterou lze zachránit. Hurá! [5] Mapa *FFT*. Odsud můžete navštívit nová území, obchod i hospodu.



vání objektu či kouzel - než konečně zvolí „čekat", aby skončili svůj čas na scéně. Rytíř, který začíná chůzí a je v blízkosti nepřítele, může tudíž zaútočit ještě než odejde a skončit v lépe udržitelné pozici.

Další velmi vítanou komplikací jsou rozdílná „povolání" každého bojovníka. Každé povolání - od mága po venkovského šlechtice - má svoje specifika, která postavám umožňují zvláštní jednání. Lékárník je například vrchním zdravotníkem na bojišti, který může zraněné válečníky léčit na dálku, ale nedisponuje bojovým uměním. Jak jednotliví členové získávají zkušenosti, může se díky získaným „bodům povolání" měnit jejich funkce a mohou získat nové dovednosti, což přispívá k úspěšnému dokončení akcí a útoků.

Zprvu složitě vypadající *Tactics* vám způsob hraní představí v relativně jednoduché první kapitole. Tady poprvé poznáte výhody zařazení kouzelníka do oddílu, využívání přirozených vlastností terénu výhodně pro vaši skupinu a tahání se s příslušným zdravotnickým materiálem, abyste mohli vyléčit zraněné kamarády. I přes nevelký prostor bojišť jsou bitvy v *Tactics* neuvěřitelně rozmanité, protože v každém pohybu hraje roli velké množství okolností.

Úspěch v bojových situacích je do velké míry ovlivněn vaší schopností organizovat a vybavit nejdůležitější oddíl do bitvy. Mapa *FFT* vám umožní nejen přecházet z jednoho území na druhé, ale dává vám také příležitost opatřit si potřebné a užitečné vybavení. Ve městech najdete obchody (se zbraněmi, brněním, atd.), bar (kde se kují povstalecké pikle) a vojenský štáb. Tady můžete k oddílům přibírat nové bojovníky, maximální počet je šestnáct.

Mapa *Tactics* také dává možnost naučit se za „body povolání" získané v bitvě novým dovednostem. Čím více se toho členové oddílu naučí, tím jsou silnější a užitečnější. Mnozí hráči dají určitým postavám určité funkce - například kouzelník se bude specializovat na kouzla - ale tady neexistují dobrá ani špatná rozhodnutí. Můžete se vykašlat na celé magické umění a raději sestavit tým špičkově trénovaných rytířů. Je pravděpodobné, že se vám tak nepodaří zvítězit ve všech bitvách, důležité však je, že máte tuto možnost k dispozici.

Ve *Final Fantasy Tactics* objevíte ještě spoustu dalších věcí. PSM obdržel ukázku verze pro Spojené státy a stále se od ní nemůže odtrhnout. V mnoha ohledech jednoduchá a přitom překvapivě propracovaná - kolik jiných her obsahuje útoky, které jsou ovlivněny znamením zvěrokruhu útočníka? *FFT* je dalším vynikajícím doplněním katalogu Squaresoftu. Nicméně, když se Sony neustále chlubí jejími nepochybně skvělými vlastnostmi, bylo by už načase určit datum jejího vydání v Evropě. A právě tady vstupujete do hry. Napište do Sony. Obraťte se na svého poslance. My se také budeme snažit, a než se nadějete, bude se vaše příští setkání s *Final Fatasy Tactics* odehrávat na stránkách s recenzemi.

James Price





[1] Chocobové nejsou fanouškům *FFVII* neznámí. Zpočátku jsou nepřátelští, ale později je můžete přesvědčit, aby se k vám přidali. [2] Sevřená bitva: dobře postavený kouzelník může svým kouzlem způsobit katastrofu.

PSM NÁZOR

Plusy

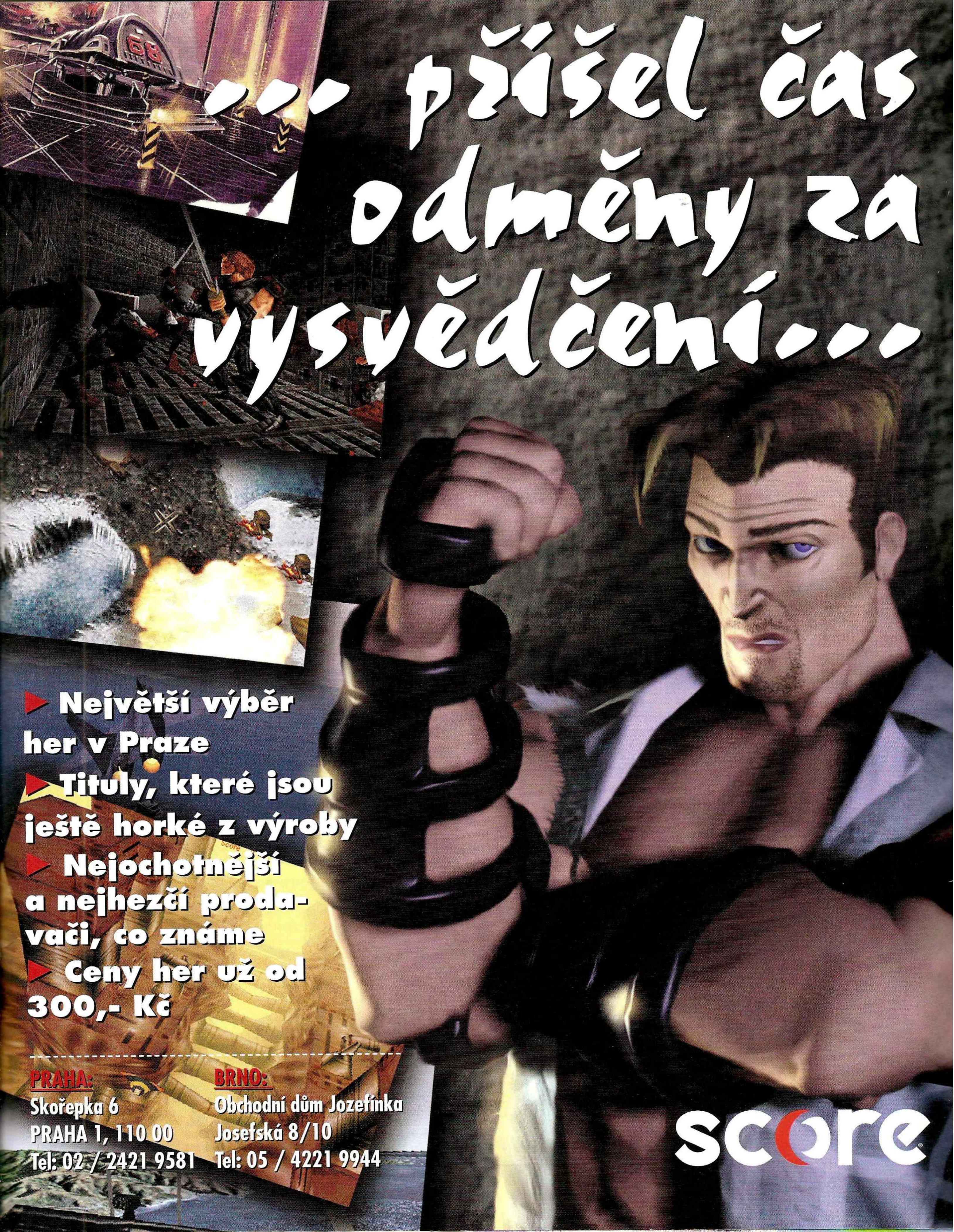
- Strhující boj na tahy.
- Asi nezaplní tři CD jako *FFVII*, ale i s jejím jedním si vyhrajete až až.
- Proniknete do ní velice snadno.

MINUSY

- Nejde o hru *Final Fantasy*, jak by mnozí čekali. Opakujeme: TOHLE NENÍ POKRAČOVÁNÍ *FFVII*
- Pro někoho poněkud pomalá.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Potenciální hitovka. Asi nedosáhne stejného úspěchu jako *FFVII*, ale fanouškové kolové strategie si ji zcela jistě dokonale vychutnají. Tak honem, Sony - kde to vázne?

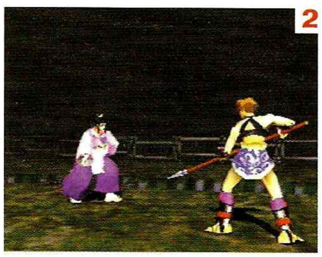

... přišel čas odměny za vysvědčení...
Největší výběr her v Praze
Tituly, které jsou ještě horké z výroby
Nejochotnější a nejhezčí prodavači, co známe
Ceny her už od 300,- Kč
PRAHA:
Skořepka 6
PRAHA 1, 110 00
Tel: 02 / 2421 9581
BRNO:
Obchodní dům Jozefínka
Josefská 8/10
Tel: 05 / 4221 9944
score



Bushido Blade 2

Člověka nikdy nesuďte podle velikosti jeho katany a nikdy nikoho netahejte za poutko od kalhot. To vás učí *Bushido Blade 2.*


1


2


3

[1] Věnovat se mečířství na strmé střeše není zrovna asi ta nejbezpečnější věc. [2] Je třeba dát si záležet na výpadu. [3] Dlouhá rukojeť, hezky se to drží. [4] Dude oblečený jako Beatle se právě věnuje sekání hlav.

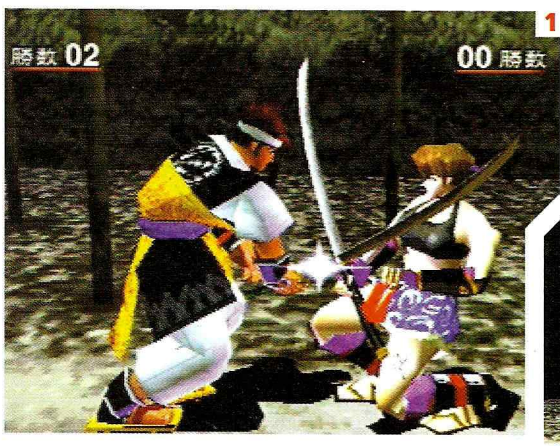


4

V životě si mnoho věcí můžete zkusit několikrát. Můžete se například znovu oženit. Nebo si najít nové zaměstnání, případně i nové přátele. Dokonce změnit i oblíbenou hospůdku. Jedinou neopakovatelnou zkušeností je sám život, což se mimochodem naučíte i v *Bushido Blade 2*, neboť jakmile vám břichem projede kus oceli, je milí zlatí po všem.

Jak hra vypadá si bude moci představit každý, kdo jen pohledem zavadil o první díl (hodnocení PSM, 8/10). Ale pro ty, kteří vězí v temnotách nevědomosti, shrňme, že jde o boj s meči, přičemž se pohybujete rozlehlým interaktivním prostředím a na sobě máte snad ještě širší kalhoty. Až na některé kosmetické úpravy je vlastně druhý díl to samé jako první. Váš meč naráží do životně důležitých partií vašeho protivníka a jemu nezbývá, než to prostě přijmout. Stejně tomu ovšem je i opačným směrem. Vše, o co zde jde, je jedno povedené seknutí nebo bodnutí. Co se týče krutosti a razantnosti soubojů, je tento druhý díl ještě akčnější než první, plusem však je, že vše si zachovává svou samurajskou kultivovanost.

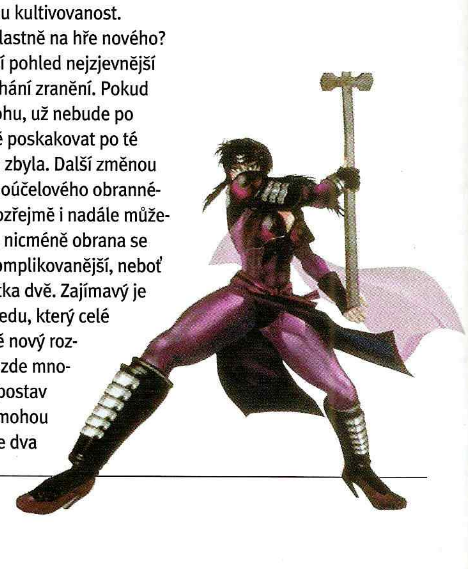
Takže co je vlastně na hře nového? No, snad na první pohled nejzjevnější změnou je vynechání zranění. Pokud vám useknout nohu, už nebude po obrazovce trapně poskakovat po té druhé, která vám zbyla. Další změnou je vypuštění jednoúčelového obranného tlačítka. Samozřejmě i nadále můžete útoky odrážet, nicméně obrana se stala poněkud komplikovanější, neboť potřebujete tlačítka dvě. Zajímavý je rovněž úhel pohledu, který celé hře dodává úplně nový rozměr, objevuje se zde mnohem větší počet postav a některé z nich mohou používat dokonce dva



1


2

[1] „Jestli jsem naštvaný? Já jsem vzteky bez sebe. Copak se v tomhle mundůru dá něco dělat?“ [2] Jakmile vám úsměv rozrazí ocelová čepel, rudá životadárná tekutina skropí listoví.



■ VÝROBCE:	**Suqaresoft**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Japonsko**
■ DISTRIBUTOR:	**Suqaresoft**	■ STYL:	**3D bojovka**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**bude oznámeno**	■ POČET HRÁČŮ:	**1 nebo 2**





[1] Vs. mode: šavli ovládající fanda Happy Mondays proti postavičce oblečené na způsob Rudé Sonji. [2] Práce na silnici možná zastaví dopravu, rozhodně ale ne boje.



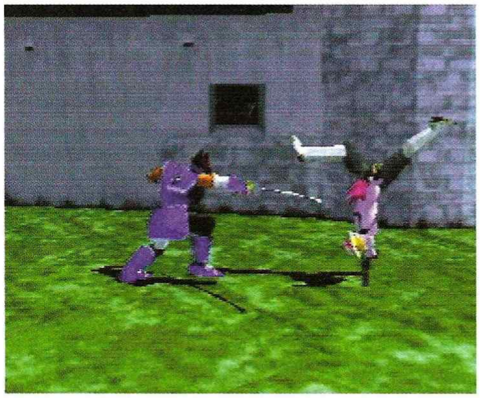
meče. Na začátku režimu Story si můžete vybrat z šesti postav, zatímco všechny důležité informace získáte až v průběhu samotného boje. K dispozici je šest různých zbraní, včetně skvělého meče z ušlechtilé oceli pro náročnější ninji, zvaného Katana.

Díky tomu, že hra má všechny očekávané režimy (trénink, hru pro dva hráče i turnaj), rozhodně vás nezklame. Story režim snadno dokončíte, pokud si zvolíte nesmrtelný počet životů. Nicméně dohrát celou hru bez chyb je pěkně těžké.

Vizuální stránka je teď nepoměrně lepší. Postavy mají jiskru a animace působí mnohem čistějším dojmem. Hra je v současnosti na trhu pouze v Japonsku, ale PAL-verze by se brzy měla objevit i v Evropě a neměla by z japonského vzoru nic ztratit. Ti, kdo mají slabost pro rozevláté nohavice, se u *Bushido Blade 2* pěkně vyřádí.

Stephen Pierce





[1] Týpek v modrém oblečení ve stylu Flashe Gordona stojí v triumfální póze nad soupeřem. [2] Švih zbraní s dvojitou otočkou.

PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Hra nabízí skoro civilizovaný způsob, jak z lidí udělat fašírku.
- Výrazná a detailně propracovaná grafika, která je navíc velice plynulá.
- Snad ty nejlepší zvuky řinčící oceli.

⊖ MINUSY

- Ztráta syndromu useknuté nohy přece jenom zamrzí.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Hra je lepší, mnoho postav, míst i zbraní. Režim Story obsahuje mnoho věcí, které je třeba vyřešit, a režim dvou hráčů je dovedený skoro k dokonalosti. Člověk udělaný do sekání hlav jistě v tomto brilantním druhém dílu najde mnoho potěšení.

VYHRAJTE HRU WORLD CUP '98

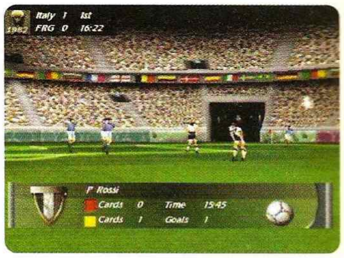
Fotbal skončil a vám je z toho smutno?

Ne, nemusíte čekat čtyři roky na další mistrovství...

Chopte se pera a vyhrajte s námi *World Cup 98*, fotbal, který nikdy neskončí.

Na korespondenční lístek (nikoli do dopisu) nám napište správné odpovědi na následující otázky, a pak už jen vyčkejte losování. Uzávěrka pro tuto soutěž je 25. srpna.

Tak pa a zase příště!











Otázky:

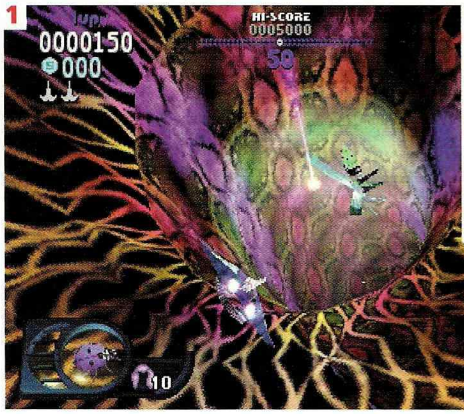
1. **Která skupina se postarala o hudbu ke hře World Cup 98?**
   a) Rage Against the Machine
   b) Chumbawamba
   c) Banjo Band Ivana Mládka
2. **Kolik týmů se zúčastnilo MS ve Francii?**
   a) 1
   b) 1000
   c) 32
3. **Kdo se stal v roce 1998 mistrem světa (My to ještě nevíme!) ?**

■ VÝROBCE:	Gremlin	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	Gremlin	■ STYL:	3D střílečka
■ DATUM VYDÁNÍ:	červenec	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2



Hrát na jistotu nebo získat vysoké skóre? Řádně si to rozmyslete, než vyrazíte cestu úrovněmi *N2o*.

[1] V ohybech tunelů *N2O* vás může zaskočit nepřátelský hmyz. [2] Moucha, přímo před vámi. Doleva a nová zbraň.





Téměř všechny hry konzoly Atari Jaguar byly propadáky, až na *Tempest X*. Omračující předělávka této jedinečné vektorové pecky, o kterou se postaral Jeff Minter, byla vzhledem k originálnímu přístupu k tomuto žánru drahokamen mezi střílečkami na PlayStation. Až dosud.

Chemický vzorec zmíněné *N2o* se od *Tempestu* v mnoha ohledech liší, ale když přijde řeč na základní ideu, není pochyb o jejím původu. Stejně jako v *Tempestu* máte i v *N2o* možnost 360 stupňového kroužení po úrovni připomínající tunel, hledat nepřítele, kteří na vás útočí a sbírat při tom bonusy a energii. A stejně jako v *Tempestu* se i v *N2o* postupně zvyšuje tempo, až je tak rychlé, že musíte reagovat instinktivně a sotva přemýšlíte o tom, co děláte. Ale vizuální *N2o* je mnohem propracovanější a plnější, než tomu kdy u *Tempestu* (dokonce i jeho verze *2000*) bylo. Úrovně *N2o* tvoří do sebe zatočené smyčky, a všechno, co nevystřílíte, se v zápětí zase vrátí. Tohle možná nevypadá jako hlavní inovace, ale je to klíčový faktor při hraní *N2o*. Příklad: když se třeba nepřátelským broukům jen vyhnete, objeví se příště v mnohem rychlejší a nebezpečnější mutaci. Ale, a není to jen tak ledajaké ale, za brouky mutanty je mnohem víc bodů. Nic komplikovaného tu nesdělujeme, v *N2o* máte prostě možnost hrát na jistotu nebo na vysoké skóre.

Tenhle postup je použit pro celou hru, objevují se riskantnější taktiky dávající větší úrodu bodů, speciální obranné štíty, peníze vyšší hodnoty, za které si můžete koupit speciální zbraně atd. A pak pokaždé, když zlikvidujete nepřátelský hmyz - potkáte pavouky spřádající sítě i škorpióny, kteří kladou miny - a vyčistíte tím další úroveň, se zvýší rychlost a vynoří se další dimenze šílenství.

Ještě něco? Prozradíme jen, že je to půvabné bestiárium - něco jako výlet do nebezpečného světa *Descentu* na vlnách drogové halucinace. Zvuk od Crystal Method také nezní vůbec špatně. Nemyslete si, že *N2o* bude jenom další pohodové cvičení na téma Wipeout. *N2o* je především maniakální honba za body a hezká na pohled, jak se zdá.





[1]Z těchhle psychedelických spirál se vám zatočí hlava. [2] Prémiová úroveň vypadá trochu jinak.







[1] V prémiových úrovních střílíte do vajíček, abyste získali peníze, ale nesmíte zapomínat na pavouky. [2] Na stropě je jeden zámotek, v němž se skrývá hmyz. [3] Další ze zákeřně vypadajících prémiových úrovní *N2O*.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Jednoduchá destrukční hratelnost, obratné získávání prémií a možnost volby pro více hráčů plné nebezpečí a riskování.
- Stálé zrychlování hry doplňuje skvělá hudba.
- Úžasné efekty a exploze.

MINUSY

- Dokonalé zvládnutí bude pro leckteré možná nad jejich síly.
- Vaše loď se v této verzi v tunelu pohybuje trochu pomalu.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Možná se zdá, že jde o skvělou, moderní, pro rok 1998 připravenou střílečku, ale v nitru tluče srdce staré školy. Je mnohem inteligentnější než vypadá a pro některé hráče je to možná až příliš elegantní.

■ VÝROBCE:	Squaresoft	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	Squaresoft	■ STYL:	střílečka
■ DATUM VYDÁNÍ:	bude oznámeno	■ POČET HRÁČŮ:	1



Jednorucí hrdinové jsou poměrně vzácní tvorové. Byl to například hlavní záporňák z Uprchlíka či ten divný chlápek z Twin Peaks. Teď je tu ovšem Einhänder...

Potrpět si na 'retro gaming' může znamenat dvě věci: a) termín, který se s láskou používá, když mluvíte o starých, nicméně stále hratelných titulech, b) nebo to jsou jenom kecy. Ať je váš postoj jakýkoliv, *Einhänder* by vás rozhodně měl zaujmout. Je pravda, že se hraje, a dokonce i do jisté míry vypadá, jako nějaká stará arkáda, nicméně pozornost si rozhodně zaslouží.

Akce se povětšinou odvíjí v rovině dvojrozměrných bojůvek, ovšem v několika momentech vás hra doslova strhne a akce se posune do úplně nového rozměru. V jednom okamžiku vidíte své vozítko ze strany, v dalším zezadu a někdy i zepředu. Když to řekneme na rovinu, v zásadě jde nikoliv o bojovku, ale naprostou likvidovačku. *Einhänder* si mnoho vypůjčil od arkádových enginů jako Scramble a R-Type, vše co zrovna nejste vy, je třeba odstřelit. A toho odpalování si také pěkně užijete. Neustále. Musíte likvidovat nejrůznější potvory, které vám odevzdají zboží opravdu brutálních kvalit. Tyto zbraně poctivě sbírejte a váš arzenál se bude utěšeně rozrůstat. A pak tato zařízení jednoduše pusťte na další vlnu ocelových nepřátel. Nakonec je to docela snadná věc, ne?

Mezi zbraně, které máte k dispozici, patří: laserová děla, laserový meč, granáty a některá velice eroticky působící torpéda. Ty poslední představují opravdovou extratřídu, dokáží zlikvidovat všechny nepřátele, kteří se právě na obrazovce vyskytují. Najednou můžete nést až tři věci, které sesbíráte. Za pomoci ruky vašeho robota je můžete vtáhnout dovnitř a rozhodnout se pro správnou metodu použití.

Hra se odehrává v prostředí na způsob Blade Runnera a vaše nepřátele lze rozdělit přibližně do třech kategorií. Malé plazící se potvory, které zničíte celkem snadno. Středně velké transportéry, které často vozí zbraně pro drsňácké šéfy, takže ty zbraně je dobré čas od času ukrást, pokud to tedy zrovna jde. A nakonec zmínění šéfové, kteří jsou mohutní, rozzuření a tvrdí jak tvrzená ocel. Pokud je chcete zlikvidovat, je potřeba mnoho střílení, až vás z toho bude bolet palec.

Titul je v současné době na pultech pouze v Japonsku, lze jen doufat, že při konverzi z NTSC do PAL se nic neztratí. Snad jediným prvkem, který bude pro západní verzi žádoucí změnit, je hudba. Soft rock v podání obskurního souboru jménem Lacklustre chce lidi přivést do stavu nekontrolovatelného vzrušení. To se mu bohužel v případě této hry, velmi mírně řečeno, jaksi nevede.

Stephen Pierce

1



2



[1] První boss vypadá dosti ostře, ale lehce jej zvládnete. [2] Jen si dávejte bacha na jeho světlomet.

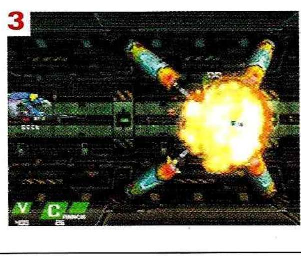
1



2



3



[1] Je zde pár velkých bossů. Jaké neskonalé štěstí, že jste na jednoho právě narazili. [2] Akční plechový nářez. [3] Váš hněv právě pocítil další mechanoid.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Z vizuálního hlediska je to, jako když by si William Gibson skočil do houseového klubu Ministry of Sound nakresleném ve stylu Manga.
- Děj hry je podobný Predatorovi, jsou zde i prvky z Vetřelce.

MINUSY

- Hudba je přímo strašná.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Hra je pěkný nářez. Pusťte si k tomu také odpovídající hudbu, nějaký hodně kalný drum and bass, a hru byste si měli opravdu užít. Jen je třeba zapomenout na intelektuální předsudky, jako že hra má být komplexní a inspirovat myšlení. Komu je co po nich, když je to taková zábava?

■ VÝROBCE:	**Namco**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Japonsko**
■ DISTRIBUTOR:	**Sony**	■ STYL:	**sportovní**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**konec '98**	■ POČET HRÁČŮ:	**1 - 2**

LIBERO GRANDE

Namco se s *Libero Grande* pokouší jít vlastní cestou a výrazně se tak odlišit od nespočtu fotbalových her vyskytujících se na trhu.

Videohry jsou v současnosti takovým významným podnikem, že každá větší sportovní událost se stává velkou marketingovou záležitostí i pro ně. Vydavatelé tlačí na producenty, aby titul dodali včas, než se pozornost veřejnosti upne na nějakou další událost. Vezměte si například MS ve fotbale. Tak, jak fotbalová horečka stoupala, trh her zažíval neustálý příval konkurujících si titulů, z nichž každý toužil stát se bestsellerem, a to ještě všemu není konec. Firma Namco, ve snaze nezůstat stranou, začala pilně pracovat na své verzi nejoblíbenějšího sportu zeměkoule.

Libero Grande vzniklo konverzí trojrozměrného fotbalového automatového simulátoru. Hlavním rozdílem oproti jiným playstationovým fotbalovým titulům je, že po celý zápas musíte ovládat stejného hráče. To může na první pohled vypadat divně až strašidelně, nicméně to vytváří zcela originální herní systém. Jestliže se totiž stanete jedním z hráčů, přinutí vás to k taktičtějšímu týmovému přístupu a dá vám to realističtější pocit účasti ve hře.

Vyberete si jeden ze 32 mezinárodních týmů, jednu z deseti možných pozic (bohužel brankáře vždy ovládá automat) a pak již následuje 90 minut závratného dění. Autoři hry experimentovali s mnoha variantami, nakonec se ale rozhodli pro perspektivu třetí osoby, která vás vždy staví za záda vámi zvoleného hráče. Po většinu hry tento systém funguje velice dobře. Co se týče volby pro dva hráče, na rozdělené obrazovce se v současnosti ještě intenzivně pracuje, možná je i kompatibilita s Dual Shock, která hře dodá na autentičnosti.

Zatímco všichni ostatní volili víceméně podobný přístup, inovativní tvůrci z Namca dokázali přijít s potenciálně zajímavým novým pojetím starého konceptu. Pokud se jim vše podaří doladit, než se *Libero Grande* objeví na pultech, pak to bude hra skutečně novátorská a pozoruhodná.

Joao Sanchez





[1] Zvláště přesvědčivě působí animace hráčů.
[2] Teď už jenom obehrát brankáře a mělo by to skončit v síti.









[1, 4] Hrát z takovéhoto úhlu je jen otázka zvyku.
[2, 3] Střílení je zde opravdu skvělé.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Revoluční systém ovládání.
- Slibná umělá počítačová inteligence.
- Skvělé detailní motion-capture.
- Slibená full-screenová PAL verze.

MINUSY

- Kamerový systém někdy mate.
- Ovládání pouze jednoho hráče možná nebude každému po chuti.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Jsou zde trochu i obavy. Kamera má totiž někdy tak trochu potíže lokalizovat ostatní hráče, hru to však nenarušuje. Až si po chvilce zvyknete, hrát z pozice jednoho hráče vám přijde naprosto přirozené. Možná by zajímavým zlepšením byl jakýsi radar, který by ukazoval rozestavění dalších hráčů na hřišti.

■ VÝROBCE:	Aquire	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	Sony	■ STYL:	3D adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	bude oznámeno	■ POČET HRÁČŮ:	1



Simulátor podřezávání hrdel nic netušících obětí pořádně ostrou minikatanou a zezadu. Ale vypadá to, že nic víc...

[1] Postavy se naneštěstí podobají více Bruce Leiovi než Bruce Leeovi. [2] Řezání a krájení se často odehrává v temném, ponurém prostředí. [3] Náš ninja si bere ideální výstroj pro maskování na sněhu.

1



2



3







Památná sedmdesátá léta byla plná karatistických show Kung Fu a Monkey. Ale chyběla jim krvavá realita. Hrdinové většinou končili na špičatém klacku nebo byli zabiti zbraněmi, které vypadaly jako bochníky chleba na řetězu. Ale i tak křičeli z plna hrdla. *Tenchu* je už jinde, rozhodně lepší než fotoalbum markýze de Sade.

V podstatě to vypadá asi tak, že se Lara na jatkách učí bushidovským manýrům. Proběhněte úrovněmi jako Rikimaru (ninja se sekyrou) či Ayame (uhlazený král soubojů na nože), rozsekejte a seberte všechno, co můžete, a rychle pryč. Každou úroveň obývá několik nepříjemných ostrých dotěrů různých podob, od svalnatých frajerů s bodci, po drzé orientální dívky, které nereagují na žádost o další granáty. Bojuj, nebo vypadni, takové je základní pravidlo hry. Lstivost je jen k dobru - hráči plížící se po střechách mají výhodu.

Vždycky můžete seskočit a nepozorovaně přistát nepříteli za zády. Pak už jen stačí zmáčknout tlačítko a potichoučku se podívat na obsah jejich břišní dutiny.

Nejsou tu žádné úkoly, které by se musely plnit, a tak jde jen o to, najít si cestu na konec úrovně. To po chvíli omrzí. A přesto, že je tu několik pohybů, zdá se, že nejúčinnější je používat základní údery a pouze tlouci do jednoho tlačítka. Následkem toho je hra stále stejná.

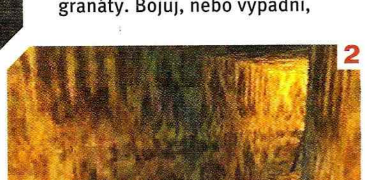
Je spíš rekreační než dokonalá. Dělá to, co se od ní očekává, a něco málo navíc. Momentálně vychází v Japonsku a zdá se, že je to další hra, která dává mečům přednost před údery holýma rukama. Idea být ninjou, žít v ústraní a vylézt jen když chcete udělat z některé ženy vdovu, zabrala. Uvidíme, jak ostrá budou ostří *Tenchu* po palovém vydání.

Stephen Pierce

1



2



[1] Když Rikmaru zasáhne ještěrčího muže, rajtky mu docela seknou. [2] Ninja rejdující po tombech? Určitě ne.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Řezání, útočení a krájení nepřátel může být zábavné.
- Rozsekat nevinné kolemjdoucí na lidské sushi krátkodobě poskytuje uspokojivou zábavu.
- Jednotlivé úrovně jsou rozsáhlé a dostatečně zalidněné.

MINUSY

- Grafika je poněkud temná a fádní.
- Nad celou hrou visí jakýsi pocit nedokončenosti.
- I přes ohlášené vydání na konec 1998 v USA u nás hru ještě nějaký čas neuvidíme.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tenchu si zaslouží vylepšení, ale zatím to bohužel na nic takového nevypadá. Je vidět, že tvůrci na to měli, ale zatím nevyužili svůj potenciál. Takové malé tragické selhání. Skoro to vypadá, že programátoři z toho zírání na stále podobnou krajinu usnuli, ale i tak se rozhodli hru vydat.

■ VÝROBCE:	**Eurocom**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Velká Británie**
■ DISTRIBUTOR:	**GT Interactive**	■ STYL:	**bojovka**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**říjen**	■ POČET HRÁČŮ:	**1 nebo 2**



Mortal Kombat 4

Přímo z automatů na váš PlayStation. Je nejnovější *Mortal Kombat* bojeschopný nebo spíše ke smrti předurčený?







[1] Pozadí vypadá více trojrozměrně než bojovníci. [2] Pochopitelně krev zde stříká na všechny strany.

Celá řada *Mortal Kombat* se skvěle prodávala zejména z jednoho důvodu - nabízela totiž jistý prvek ultranásilí - krev prýštící z tepen, husí kůži nahánějící údery a pochopitelně i smrtící fatality. Je tomu těžké uvěřit, ale hry *MK* kdysi na automatech a domácích systémech dokázaly pustit žilou capcomovské řadě *Street Fighter.* Ale postavte playstationovou *Mortal Kombat Trilogy* vedle *Tekkena,* a jasně uvidíte, že čas rozhodně k prvně jmenovanému laskavý nebyl. *MK4* posouvá sérii do třetího rozměru, ale není na to přece jenom již poněkud pozdě?

I když si činí nárok na to být trojrozměrná bojovka, každý, kdo je zvyklý na pohyblivou kameru, jež je součástí každé playstationové hry, kde se nějak bojuje, ten bude poněkud překvapen. *MK4* začíná docela v pořádku, je zde pohled ze shora postupně se přibližující k zemi, nicméně pak se ustálí na standardním pohledu z boku a pak... pak už nic. To je vše. Až na některé speciální pohyby, smrtící rány a triumfální gesta vítězů se celá hra odehrává v tomto bočním pohledu.

Je zde všech patnáct postav z automatové verze se svými typickými vlastnostmi. Jakmile použijete speciální pohyb a sáhnete po zbrani, můžete ji potom použít místo rány, avšak okamžitě po úderu vám padá z ruky a už ji nemůžete sebrat znovu. Tak trochu novota, ale *MK 4* chce ostatně být plný novot.

Tato konverze si podržela svou jednoduchost (lze lehce spouštět oslňující comba), ale stejně tak základní, nevýraznou animaci. Položme si otázku: způsobí tato zastaralá animace v kombinaci se stejně zastaralou hratelností (která, zdá se, ignoruje veškerý pokrok, jehož bylo za poslední čtyři roky v oblasti bojovek dosaženo) to, že čtvrté pokračování *Mortal Kombatu* bude posledním v řadě?

Chris Buxton





[1] Vylepšená trojrozměrná past s bodáky. [2] Trojrozměrná kamera se tak čas od času kolem mihne.





[1] Scorpion se chystá dát Gorově ohnivému dechu pěstí. [2] Sub-Zero naopak dostane potvoru svým fádním ledovým kýchnutím.

PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Více krve, vyhřezlých střev a krevních sedlin než v půjčovně plné akčních videofilmů.

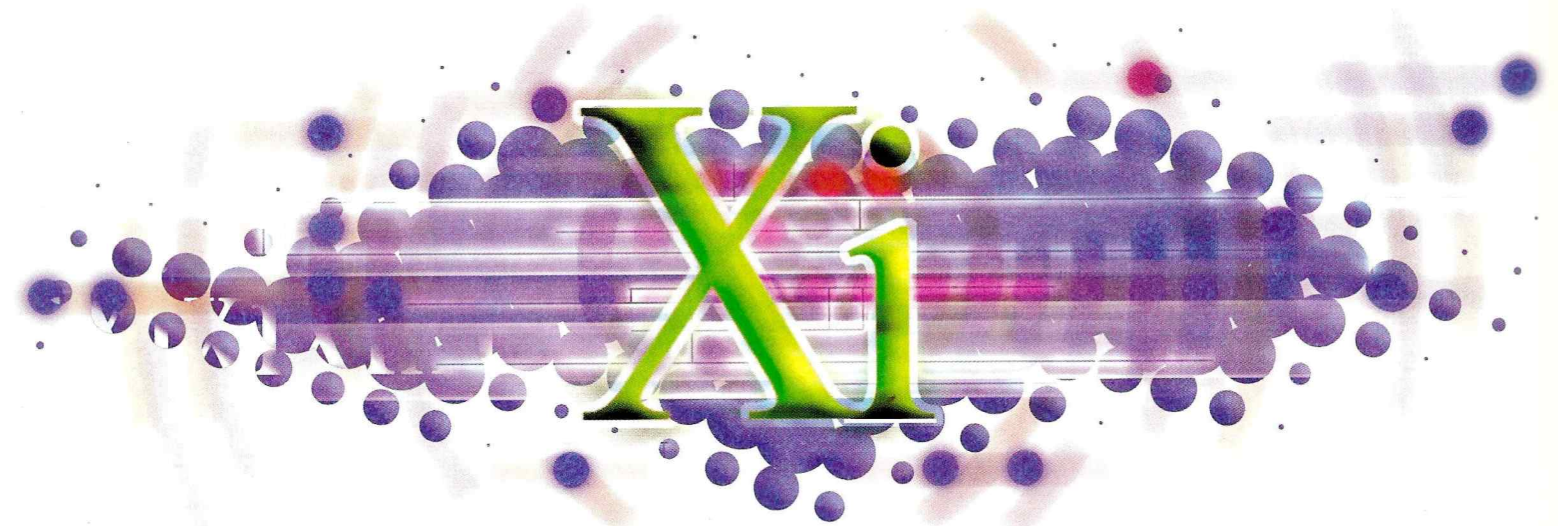
⊖ MINUSY

- Animace je až na několik výjimek velice hrubá a neplynulá.
- Způsob hry je naprosto zastaralý.
- Zvláštní efekty a ten hluboký bručivý hlas ohlašující bojovníky jdou silně na nervy.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Mortal Kombat Trilogy se na PlayStation objevila před dvěma lety a *Mortal Kombat 4* vypadá, že profil stárnoucího seriálu nehodlá nikterak osvěžit. Když uvážíme, že v Evropě se objeví až po *Tekkenu 3,* může to i pro něj být smrtelné - zvláště, když i demo verze působí hodně nezajímavě.

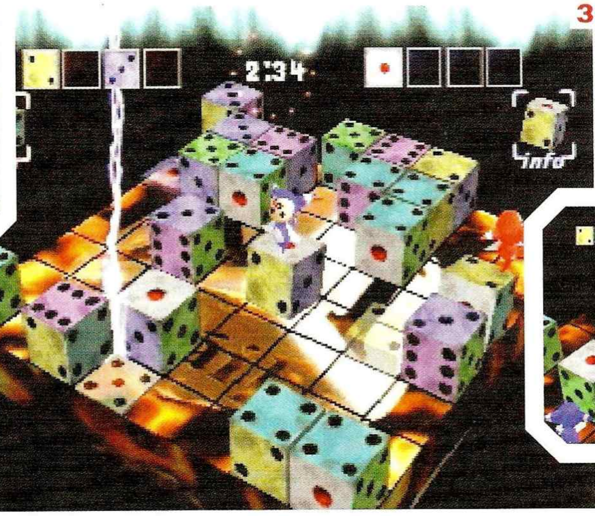
■ VÝROBCE:	SCEI	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	In-house	■ STYL:	puzzle
■ DATUM VYDÁNÍ:	bude upřesněno	■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2

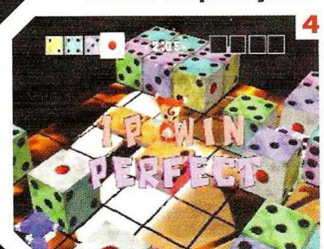


Jenom na chvilku nedáváte pozor a první věc, kterou se následně dozvíte, je, že Son už zase přišla s velice zajímavým titulem. Připravte se, že si vás *Xi* podmaní.









[1, 2] Dokonce i souboj dvou hráčů působí šíleným dojmem, jak pobíhají po šachovnici a snaží se pospojovat co nejvíce kostek. [3] Tam, kde udeří blesk, se objeví kostka. [4] Nakonec může zůstat pouze jedna.

Ačkoliv tato hra vypadá na první pohled dosti jednoduše, sama skutečnost, že dokončení jejího konceptu trvalo déle než její technické vytvoření, ukazuje, že první zdání klame a hra je ve skutečnosti velmi komplikovaná.

Stejně jako všechny ostatní logické tituly i *Xi* má jednoduchá základní pravidla. Ovládáte postavu, která svůj život tráví uvnitř omezeného prostoru desky podobné šachovnici, přičemž pobíhá po kostkách a mění jejich postavení. Může to sice znít tak trochu naivně, ale koncept je v podstatě geniální. Chcete-li, aby několik kostek zmizelo, jednoduše k sobě dejte puntíky na jejich stranách. Počet požadovaných kostek je v poměru k zobrazeným puntíkům, takže abyste eliminovali čtyři kostky, tak musíte spojit čtyři čtyřky.

Potřebujete tedy dokonale znát všechny strany kostky a postavení kostek mezi sebou navzájem - pouze tehdy si teprve užijete legrace. Když se vám podaří několik kostek úspěšně spojit a ony pomalu mizí v šachovnici, můžete rychle přidat ještě jednu kostku, tedy pokud její vrchní strana souhlasí s těmi již spojenými. Přirozeně čím delší jsou sekvence, tím více bodů získáváte. Vyčistit celou hrací plochu jednou úchvatnou sekvencí možné teoreticky je, ačkoliv pouhým smrtelníkům se to možná bude zdát mentálně nedosažitelné.

Pokud vám režim hry pro jednoho hráče není příliš po chuti, vždy si můžete zvolit kooperativní režim pro dva hráče nebo puzzle volbu, která otestuje vaši mozkovou kapacitu. Máte před sebou 100 úrovní strategicky rozmístěných kostek a jenom omezený počet povolených tahů. Ačkoliv přistupujete-li ke hrám spíše soutěživě, bitevní režim proti vám postaví více než zdatného CPU soupeře. A pokud vás nechytne ani toto, možná by zaujal bitevní režim pro pět hráčů.

Sony dokázali již s *Kurushi*, že umějí udělat skvělé puzzle. *Xi* působí dojmem, že je možné jít ještě dále.





[1, 2] I když hra vypadá na první pohled velice jednoduše, nevyzpytatelný puzzle režim asi zamotá hlavu nejednomu hráči.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Někomu se může jevit moc omezená - minulé puzzle hry na PlayStation si moc dobře nevedly.
- Jenom potvrzený traťový rekord, co se týče SCEI a puzzle her.
- Mnoho voleb pro jednoho hráče a obrovský potenciál pro více hráčů.

MINUSY

- Nekonečně hratelný titul, který zvládnout dá pěknou práci. Tutoriál je také skvělý.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Kromě závislosti hry na mozkovém vybavení hráčů o tomto přicházejícím složitém titulu není moc co říct.



FILM A HRY

V obsáhlém článku vám přinášíme zajímavý pohled Steva Merreta na problematiku vztahů mezi počítačovými hrami a filmovým průmyslem. Jak to začalo, co se děje a kam to spěje...

Kdysi byly hry vycházející z aktuální filmové nabídky stejně rozšířené, jako je tomu dnes u her fotbalových. Hry s filmovou licencí tvořily základní složku každodenního jídelníčku hráčů videoher. „Podívejte se na film a zahrajte si hru," tak zněl základní slogan prodejců, a moderní softwarové společnosti tak na oblíbenosti filmů vydělávaly těžké peníze.

Postupný úbytek her spjatých s filmy, zdá se, souvisel i s rostoucí silou PlayStation na trhu. Mohl úspěch Sony znamenat konec spolupráce filmového a videoherního průmyslu? Nebo je pravděpodobnější, že celková kvalita filmových her byla vždy... no, abychom tak řekli, poněkud slabší. Ať už je to jak chce, není pochyb o tom, že momentální přísun filmových licencí k hráčům PlayStation znamená jakousi obrodu na tomto poli.

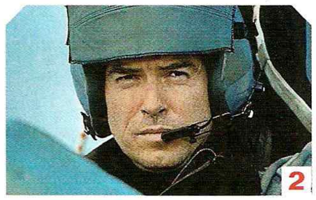
Od svých počátků roku 1995 se pro PlayStation nashromáždila hromada více než 600 her. Všechny hry podle filmů z tohoto množství můžete spočítat na prstech obou rukou. Vše, co tvůrci her od licence potřebují, jsou různá prostředí, známí hrdinové a několik akčních scén, které mohou okopírovat, uskladnit a použít. Nejúspěšnější filmy nedávné minulosti - Ztracený svět: Jurský park 2, Muži v černém, Vetřelec: Vzkříšení a Pátý element - mají v zásobě všechny potřebné atributy, ale kde jsou hry?



Z těchto čtyř senzací byl zatím pouze Ztracený svět od EA přenesen na černá CD PSX. O ostatní tři se podělili Gremlin, Fox a Kalisto, ale ti se stále vymlouvají, že ještě nejsou hotoví. Cožpak filmová licence neztratí smysl když není vydána zároveň s filmem? Steve McKevitt z Gremlin Interactive si to nemyslí. „Pokud by šlo o téměř kterýkoliv jiný film, musel bych s vámi souhlasit," říká. „Naštěstí jsou Muži v černém náhodou jedním z největších filmových trháků všech dob. Jediní, kdo se mají čeho bát, jsou lidé, kteří plánují vydání hry v tomtéž týdnu." Rozumíte? McKevitt pokračuje: „Hry s filmovou licencí mají pravděpodobně více než to, co sdílejí s filmovým bra-



1



2

Dvě ohlášené filmové licence poskytnuté hernímu průmyslu. Kdy se dočkáme her? [1] Pátý element Luca Bessona a [2] Zítřek nikdy neumírá.

„HRY S FILMOVOU LICENCÍ MAJÍ PRAVDĚPODOBNĚ VÍCE NEŽ TO, **CO SDÍLEJÍ S FILMOVÝM BRAKEM.** MYSLÍM, ŽE VĚTŠINA VYDAVATELŮ SE NA NĚ DÍVÁ JAKO NA RYCHLÝ PŘÍJEM - **PŘÍLEŽITOST JAK JEDNODUŠE VYDĚLAT HODNĚ PENĚZ** ZA NESTANDARDNÍ PRÁCI."
STEVE MCKEVITT, GREMLIN

]OD TRONA PO GODZILLU[

Všechno to začalo dávno ve videoherním pravěku a trvá to dodnes, změnila se móda, ale ne základní principy trhu.

1982 Všechno začíná s *Tronem.* Disneyho více méně nudný film o mladíkovi, který je polapen v útrobách počítače programem hry, způsobil vznik množství automatových titulů, především *Discs Of Tron*, a hry původně nazvané *Tron.* Obě byly vydány firmou Midway jako automatové hry, kdy jim filmové scény jako házení disků nebo honičky na motorkách byly inspirací.

Tohoto druhého nápadu se chopili programátoři Spectrumu a vydali řadu titulů souvisejícími s filmem Tron. Ale aby se vyhnuli Disneyovým ostražitým právníkům, nebylo již původní jméno nikdy použito.

1984 Hra *Ghostbusters* z roku 1984 byla první významnou licencí, z níž američtí Acvisition vytvořili malou chytrou hru, ve které hráč hlídá ulice a chytá strašidla. Přidejte si k tomu notně osekanou verzi ústředního písňového hitu Raye Parkera Jr. a dostanete hru, které se prodaly miliony. Byla první svého druhu, které se to podařilo. Stala se tak podnětem pro všechny softwarové firmy, které se pro inspiraci začaly poohlížet ve světě filmu.

Firma US Gold, předchůdkyně Eidosu (tvůrci *Tomb Raidera*), vydala další hit tohoto druhu s postavou Bruce Lee. V roli stejnojmenného bojového umělce jste si měli prokopat a promlátit cestu přes 20 obrazovek a sbírat cestou lucerny. Opět spojení s populárním jménem a opět velký prodejní úspěch.

pokračování na straně 40

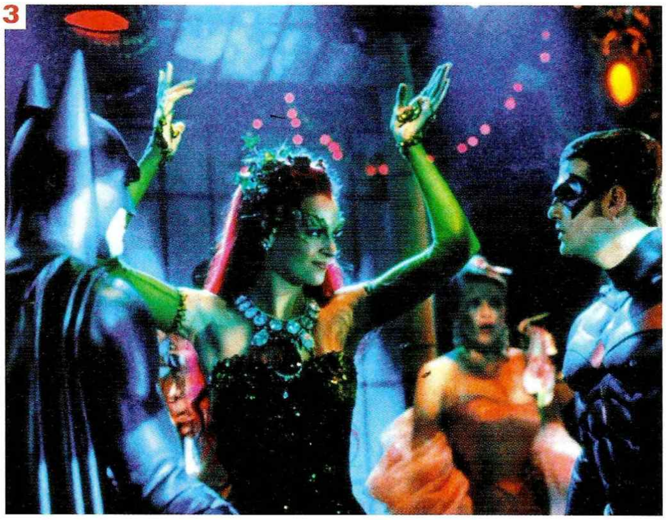
1



2



3



Filmy jako Vetřelec: Vzkříšení [1], Ztracený svět [2] a Batman a Robin [3] stály hromadu milionů. Není divu, že Hollywood při obrovských rozpočtech pokukuje svýma skromnýma očima po herním průmyslu. Chce si někdo koupit hru?



kem. Důvody pro dřívější nízkou kvalitu jsou dva. Myslím, že většina vydavatelů se na ně dívá jako na rychlý příjem - příležitost jak jednoduše vydělat hodně peněz za nestandardní práci. Ale co je důležitější, je to kvůli velkému tlaku na vydání hry současně s uvedením filmu."

McKevitt vysvětluje: „Filmový průmysl je mnohem rozsáhlejší než ten náš a licencované hry vydané v tu pravou chvíli se mohou svézt s uvedením filmu a vytěžit výhody z obrovské komerční reklamy, která jej doprovází." Muži v černém jsou nyní již v prodeji na videu, a tak Gremlini i tuto příležitost už propásli, ale McKevitt nemá přílišné obavy: „Dali jsme si s hrou *Men in Black* načas. Zpoždění možná budí pochybnosti, ale až se hra objeví, všichni nám budou děkovat."

]ACCLAIM PRO OSTUDU[

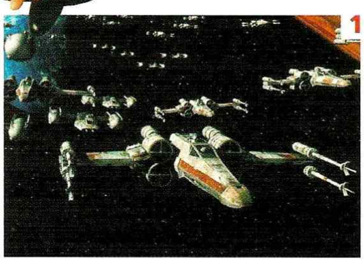
Acclaim byl po více než deset let hlavním aktérem na poli obchodu s filmovými licencemi, s rozsahem titulů, který sahá od *The Terminator* po přicházející *Batman And Robin*. Má také na svědomí některé z dodnes nejhorších filmových předělávek které zahrnují nejméně polovinu playstationových filmových her. *Street Fighter: The Movie*, *Batman Forever* a *The Crow: City of Angels* žánr sotva posunuly kupředu, ale Acclaim svaluje velkou část viny na omezení danými licencemi. „Je velký tlak na to, aby se vydání hry shodovalo s uvedením filmu," říká Simon Smith-Wright z Acclaimu v podstatě ve shodě s McKevittem. „Když jsme za starých časů Nintenda a Mega Drive dostali filmovou licenci, mohli jsme díky jednodušší technologii hru vydat během devíti měsíců. Ale od PlayStation lidé očekávají víc. Chtějí 3D svět, hladký pohyb atd."

„PRÁVA SI MUSÍME ZAJISTIT CO NEJDŘÍVE, PŘIČEMŽ LICENCE NA TYTO FILMY JSOU ČASTO PRODÁVÁNY JEN KVŮLI **SLÁVĚ ÚČINKUJÍCÍCH HERCŮ NEBO REŽISÉRŮ**. A TAK VLASTNĚ NIKDY NEVÍTE, CO KUPUJETE."
SIMON SMITH-WRIGHT, ACCLAIM

Smith-Wright používá jako příklad hru *Batman And Robin* od Acclaimu. Na hře se pracuje již dva roky a je to perfektní ukázka toho, jak nejistou investicí mohou být licence. „Rizika filmové licence jsou dosti značná," pokračuje Smith-Wright. „Práva si musíme zajistit co nejdříve, přičemž licence na tyto filmy jsou často prodávány jen kvůli slávě účinkujících herců nebo režisérů. A tak vlastně nikdy nevíte, co kupujete."

Jeho postoj má dokreslit případ Ostrova hrdlořezů, slabomyslné

1



3



5



2



4



6

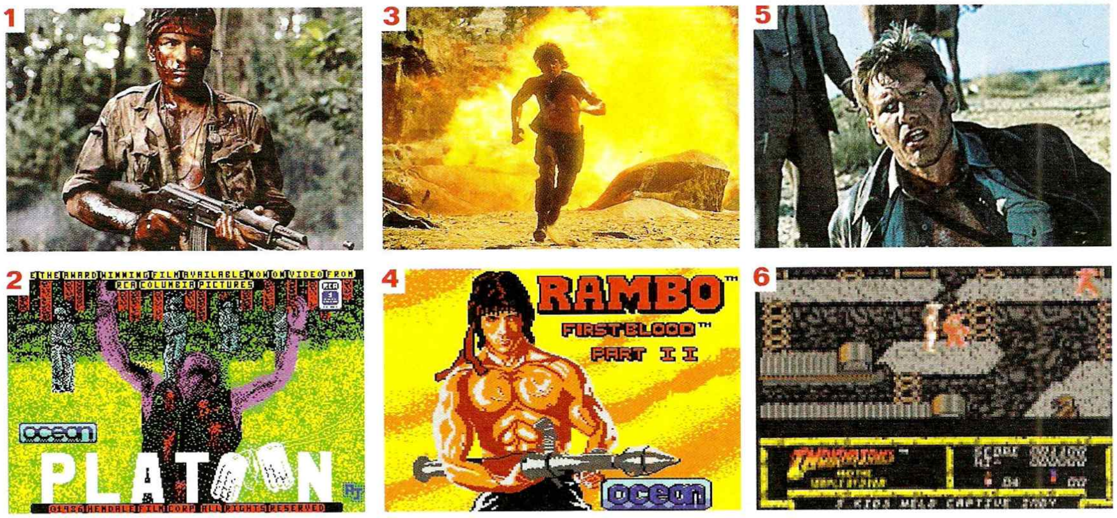


V roce 1998 mají programátoři takové technické možnosti, že výsledné hry oplývají nádhernou grafikou srovnatelnou s filmy. Bylo tomu tak vždy? Nikoli, zde je důkaz: Star Wars [1, 2], Ghostbusters [3, 4] a Vetřelec Ridleyho Scotta [5, 6].

pirátské honičky s Geenou Davisovou v hlavní roli, která přišla na plátna kin s velkou slávou (režisér měl na kontě Cliffhangera) a brzy ostudně prchala. „Ten film má na papíře všechno," vysvětluje. „Známého režiséra, hvězdné obsazení i atraktivní děj. Po jeho rané podobě jsme se vrhli a vytvořili hru podle několika obrázků a úryvků scénáře, které jsme měli k dispozici. A pak se ukázalo, že film je brak," uznává. „Ale podívejte se na Titanic. Ještě tři měsíce před premiérou lidé říkali, že to bude blbost, a teď je z něj největší a nejvíce vydělávající film všech dob."

Acclaim si prožil tvrdou a drahou lekci o filmových licencích. „Nejdůležitější věc, kterou jsme se naučili, je, že není možné vytvořit filmovou hru pro PlayStation tak, aby byla vydána zároveň s filmem. Úspěch hry nezávisí pouze na její licenci - musí být sama o sobě dobrým zbožím," říká Smith-Wright. A tak, přestože utratili miliony za jedny z největších kachen, které se vám mohou dostat pod joypad, Acclaim stále věří, že filmové hry mají šanci. Nyní si uvědomili, že si lidé kupují hry, aby si zahráli - ne kvůli tomu, co je na krabici. Také se rozhodli, že když koupí licenci, výsledný produkt musí za ty peníze stát. Během prodloužených prací na *Batman And Robin* trávil výtvarný tým Probe (developer, který pro Acclaim hru připravuje) mnoho svého času na výzvědách u Warner Bros.

„Během takové záležitosti, jako je *Batman And Robin*, jsme úzce spolupracovali s lidmi od filmu," vysvětluje Smith-Wright. „Lidé z Probe dostali



Filmové licence se poprvé objevily na ZX Spectrum. Srovnejte rozdíl mezi filmem a hrou: svalnatí chlápci z Platoon [1, 2], Rambo [3, 4] a Indiana Jones And The Temple Of Doom [5, 6].

přístup k výkresům, filmovým obrázkům, detailům kostýmů atd. Dokonce spolupracovali s jednotlivými herci, takže hlasy, které slyšíte ve hře, opravdu říká Arnold a ti druzí." To samo o sobě otvírá další krabici zapeklitých problémů: autorská práva. Jedním z důvodů, proč filmové hry často selžou, je, že polévku dochucuje příliš mnoho kuchařů. Již tak napjaté termíny dokončení mohou být ještě více zkomplikovány tím, že filmové společnosti trvají na tom, že musí všechno zkontrolovat, aby se neplýtvalo jejich drahocenným majetkem. „Je to otravné," poznamenává Smith-Wright, „ale víte, proč to dělají. Chtějí, aby byl jejich film reprezentován co nejlépe."

V případě *Batman And Robin* museli Probe předvést šéfům z WB všechny batmanovské triky a prvky ve hře společně se všemi změnami, byť v těch nejmenších detailech. Podobně než mohly být předvedeny screenshoty novinářům, Warner je nejprve musel ukázat hercům a režisérovi ke schválení. Papírování, které trvalo celé týdny.

Neustálé odklady donutily Acclaim k rozhodnutí, že u *Batman And Robin* vytrvají, dokud nebude hotova na sto procent. Je to posun, který dle vyjádření Smithe-Wrighta souvisí s novou politikou Acclaimu většího respektu k filmovému

„BATMAN AND ROBIN NENÍ HROZNÝ FILM. LONI BYL OSMÝM NEJPOPULÁRNĚJŠÍM. **BATMAN JE NEPOPIRATELNÝM KAPITÁLEM.** HRA PŘINESE STEJNĚ PŘÍJEMNÉ ZÁŽITKY JAKO SLEDOVÁNÍ FILMU."
SIMON SMITH-WRIGHT, ACCLAIM.

1985

V roce 1985 se spustila stavidla. V Manchestru založená firma Ocean se začala sápat na každý významnější film. V čele jejího seznamu stojí *Rambo* a *Cobra* (vycházející z příšerných filmů se Slyem). Hry to byly dost hrozné. Skutečnost, že Ocean měl na větší filmy monopol, znamenala, že se ostatní firmy musely spokojit s paběrkami, aby z onoho trendu vytěžily alespoň něco. V CRL upekli propadák *The Rocky Horror Picture Show*, který vychází z klasického muzikálu Richarda O'Briena, a na pulty se dostala i hra *Give My Regards to Broad Street*, která byla snad ještě horší.

Domark pak byli kritikou vyneseni v zubech za to, co spáchali s filmovou licencí Pátku třináctého. Nikoli kvůli krvavému obsahu, ale proto, že hra byla hnusná. Hráč řídí vedoucího skautského tábora, pobíhá kolem a snaží se nebýt rozčtvrcen sekerou masového zloducha Jasona Voorheese.

I několik dalších let bylo víc než hloupých. Filmoví tvůrci si uvědomili, že si tu lze lehce vydělat a další licence po různých tahanicích vyletěly komínem. Jedině velké projekty Oceanu a Activisionu spolu mohly soupeřit, z čehož vznikly tituly jako *Aliens*, *Predator*, *Platoon* a *Robocop*. Našlo se i několik relativně dobrých věcí - především verze *Aliens* od Activision a skvělá *Platoon* od Ocean (obě byly střílečky) - to ovšem nic nemění na skutečnosti, že jejich pojetí bylo velmi neoriginální. Zaměřenost na snadný zisk tu byla zcela zřejmá.

1989

Ke konci osmdesátých let systémy Commodore 64 a ZX Spectrum

pokračování na straně 42





]POVINNÁ TROJKA[

Pořád si myslíte, že filmové licence jsou jen samý komerční brak? Tak mrkněte na tyhle drobnůstky...

DIE HARD TRILOGY: Fox Interactive
PlayStation
Tři skvělé hry v jednom roztomilém balíčku, Probe si dostatečně odčinil své předchozí poklesky skvělou kombinací střílečkové galerie, divoké jízdy autem a taktického útoku na Nakatomi Tower. Tento drahokam nyní vyšel i v platinovém provedení, čímž se stal životně důležitou a super výhodnou koupí.

ALIENS: Activision
C64, Amstrad, ZX Spectrum
Ovládáte půl tuctu koloniálních výsadkářů a slečnu Ellen Ripleyovou, prozkoumáváte bludiště a stopujete a střílíte přísavky plus vetřelčí bojovníky - s pohledem na dokonale působivé prostředí - a váš hlavní cíl: královna. O dobrých deset let předběhla *Alien Trilogy* od Acclaimu, ale atmosféra je každopádně prvotřídní.

ALIEN TRILOGY: Acclaim
PlayStation, PC, Saturn
Druhé setkání HR s pístovými čelistmi Gigerových monster patří k nejnezbytnějším filmovo/videoherním titulům do sbírky každého hráče. *Alien Trilogy* vrhne bezmocného hráče do celé řady trojrozměrných světů. Jako výzbroj tu poslouží vše, co se válí kolem. Všude je tíživé šero: Pro nejlepší účinek ji hrajte na největší televizi, kterou seženete, a se zhasnutými světly. Je už také k dostání v platinové řadě.



žánru. „Mohli jsme to několikanásobně urychlit, ale to se nám v minulosti nevyplatilo," říká a jako dokonalý příklad připomíná *Crow:City of Angels*. „*Batman* je hra, o níž víme, že by se prosadila sama, i bez licence. Není to jen hra k filmu - je to hra založená na postavách z filmu. A to je mnohem víc." Znamená to, že mu nevadí, že samotný film už patří do starého železa a navíc se všeobecně soudí, že je to zatím největší blbost se značkou Batman? „Ne tak docela," usmívá se. „Není to až tak příšerný film. Loni byl osmým nejpopulárnějším, a tudíž je Batman nepopiratelným kapitálem. Myslíme si, že hra přinese stejně příjemné zážitky jako sledování filmu. Můžete se přece „stát" Batmanem." Bude se Acclaim i přes všechnu tu byrokracii v budoucnu zabývat filmy? „Ano, nepochybně. Dělali jsme chyby a poučili jsme se z nich - stejně jako spousta dalších lidí."

]HISTORIE SE OPAKUJE[

Jak Smith-Wright, tak McKevitt mají k neúspěchům filmových her v minulosti přesvědčivé komentáře. První podle filmu vytvořená hra vznikla již v roce 1984, kdy hry jako *Ghostbusters*, *Rambo: First Blood Part 2* a *Friday The 13th* soutěžily o pozornost s tituly jako *Goonies* pro tehdejší Commodore 64 a ZX Spectrum. První licencované hry znamenaly velký úspěch. Zřejmě proto, že videohry v oné velké době zažívaly svůj první rozmach a protože jich bylo pouze šest nebo sedm. Ciaran Brennan, PR ředitel firmy Bastion, byl tehdy redaktorem Zzap! 64 (první počítačový časopis, který dosáhl prodeje 100 000 výtisků) a díky tomu viděl příšernější věci než většina ostatních lidí. „Nejhorší blbosti přišly v posledních dnech Amigy, tituly jako *Cool World* a *Darkman*," říká, „hlavním problémem bylo, že nikdo nechodil ani na ty filmy."

Zlepšilo se to nějak? Brennan si to nemyslí a raději by tento žánr nechal odpočívat v pokoji. „Já věřím, že problémy začaly, když se programátoři jednoho dne probudili a řekli, „Na výrobu her potřebujeme od nynějška 18 měsíců," i když jim dosud stačilo šest týdnů. To znamenalo, že lidé, jejichž zaměstnáním bylo podepisovat filmové licence, byli najednou nuceni podepisovat je již v době, kdy byl celý projekt pouhým zábleskem v oku jejich scénáristy," vysvětluje Brennan a pokračuje opakováním myšlenek Acclaimu: „Protože nikdo nikdy neví, jestli je film dobrý, dokud to neprozradí recenzent vašich oblíbených novin, jsou šance vydavatele na podepsání trháku stejné jako sázka na hlavní cenu v loterii."

Neblahý trend se zrodil v době, kdy byl Brennan novinářem. Když Ocean, Activision a jim podobní začali chrlit ultrakomerční hry inspirované čímkoliv od Predatora po Cobru, měla kvalita licencovaných her obecně dost ubohý standard. Existovalo i několik výjimek: Activision vytvořila střílečku s pěknou atmosférou založenou na Vetřelcích od Jamese Camerona. Taktéž si zaslouží jisté ocenění herní konverze filmu Batman od firmy Ocean pro Commodore Amiga. Celkově lze ovšem říci, že i fanatičtí hráči si tehdy raději zašli do kina na filmový trhák, než aby se trápili jím inspirovanou hrou doma u svých počítačů.

Když se ukázalo, že na systémech Mega Drive a Super Nintendo neprobíhají přípravy pro hry podle filmů typu Jurský Park, zdálo se, že tento dříve výnosný byznys je konečně na ústupu. Hráče nezajímalo, jaké to je být Judgem Dreddem nebo Batmanem, i když i přesto se o každou další atraktivní licenci okamžitě

> **„SPOLEČNOSTI BYLY NAJEDNOU NUCENY** PODEPISOVAT FILMOVÉ LICENCE JIŽ V DOBĚ, KDY BYL CELÝ PROJEKT POUHÝM ZÁBLESKEM V OKU JEJICH SCÉNÁRISTY. PROTOŽE NIKDO NIKDY PŘEDEM NEVÍ, **JESTLI JE FILM DOBRÝ NEBO ŠPATNÝ,** JSOU ŠANCE NA PODEPSÁNÍ TRHÁKU STEJNÉ JAKO V LOTERII."
> **CIARAN BRENNAN, BASTION**





]ZAKÁZANÁ TROJKA[

Pořád si myslíte, že filmové licence jsou jen komerční brak? Možná nejste daleko od pravdy...

FRIDAY THE 13TH: Domark
ZX Spectrum, Amstrad CPC, C64
Ten příběh už asi znáte. Jason Voorhees, psychopat s hokejovou maskou, se potuluje po Camp Crystal a usekává lidem doslova všechny končetiny. Hrajete jednoho z hloupých vedoucích tábora, kterých je v každém z devíti dílů série požehnaně, a vaše zábava spočívá v tom, že svá záda držíte co nejdál od jeho sekery. Jak zní, tak i vypadá. Nebo ještě hůř.

GIVE MY REGARDS TO BROAD STREET: Argus Press
ZX Spectrum, C64
O této hře asi máte představu a asi bude správná. Nepříliš povedený pokus Paula McCartneyho o muzikál je předělán na nudný hybrid akční a logické hry. Vyvstává otázka: Koho napadlo, že by to mohlo fungovat?

RAMBO III: Ocean
ZX Spectrum, Amstrad CPC, C64
Není překvapením, že šovinistická slátanina se Silvestrem Stallonem se ukázala být stejně povrchní hrou, jako byl povrchní i film. Projděte herním prostředím, zlikvidujte „komouše" a „zelené mozky", kteří se odvážili vzbudit spravedlivý vztek Strýčka Sama. Aspoň v něčem se podobá filmu.

„NEMYSLÍM SI, ŽE JSOU **FILMOVÉ LICENCE NA PLAYSTATION NEOBLÍBENÉ.** JDE JEN O TO, ŽE V PŘEDCHOZÍM STÁDIU KLESLY AŽ NA DNO A STALY SE OPOVRHOVANÝMI. VYDAVATELÉ HER PLATILI **PŘÍLIŠ PENĚZ ZA VELKÉ JMÉNO LICENCE** A ZAPOMÍNALI NA HRATELNOST.“
DAVID WILSON, ELECTRONIC ARTS





Slečna Ripleyová a záběr z *Alien Trilogy*. Nyní se odpočítává start hry *Alien Resurrection* od Fox Interactive...

i nadále rozpoutávala rvačka. *Universal Soldier*, *Home Alone*, *The Addams Family* a *Terminator 2* - šunt za šuntem. Veřejnost v té době byla ovšem o hodně moudřejší a začala si vybírat, co za to stojí, a co ne.

Úpadku filmových her se dopátráme v roce 1993. Ironií osudu je, že pokud šlo o chození do kina, byl to úspěšný rok: světu (a obchodu) vládli dinosauři. Nintendo a Sega byly tehdy králi světa a u Acclaimu se rozhodli ovládnout obchod s filmovými hrami. Začali čiperně plošinovou hrou inspirovanou Vetřelcem 3, ale dál jen dokola omílali stejný nápad v produktech založených na Hvězdné bráně, Judge Dreddovi a Vládci knih (klasický případ scénáře, který nenaplnil očekávání). Trh tak brzy dosáhl největšího úpadku - a mnozí se domnívají, že se dosud nezotavil. Proč Acclaim vkládal tak málo invence do her, kde je samotná licenční práva musela stát majlant? Důvod je tradiční: „Při jejich uvádění na trh jsme byli neuvěřitelně omezováni,“ říká Simon Smiht-Wright z Acclaimu. „Nebyly tak dobré, jak mohly být, ale tenkrát jsme si mysleli, že musí být vydány zároveň s filmem. Samozřejmě, že jsme se na *Alien Trilogy* a věcech jako *Die Hard* a *GoldenEye* naučili, že to nemusí být pravda.“ Ale není to náhodou tak, že posledně jmenované hry jsou z herního hlediska samy o sobě tak silné, že by obstály i bez licencí? „Ano, samozřejmě,“ říká Smith-Wright. „Ale v době, kdy byl udělán tento zdánlivě samozřejmý závěr, byla už zkáza hotová.“

Filmové licence byly tehdy jen pro smích. Každý věděl, že jsou nedomyšlené a s příchodem PlayStation a Saturnu v roce 1995 bylo zřejmé, že důvody pro odmítnutí filmových licencí jsou silnější, neboť videohry postupovaly technicky ještě mnohem dál. Během tří následujících let firma Sony dokázala povýšit hraní videoher z „pařanských“ ghett na celospolečenskou záležitost a udělala z PlayStation součást hlavního zábavního proudu, čile konkurujícího domácím videorekordérům nebo hi-fi soupravám. A proč by se v takovém případě měly napodobovat filmy, když můžete nabídnout lepší možnosti? Sony, jak se zdá, nemá zájem o tento žánr a při utváření softwaru na PlayStation dává přednost podnětným - a originálním - titulům. Podívejme se na seznam hitů SCEE za poslední rok: *Crash Bandicoot 2*, *Final Fantasy VII*, *Cool Boarders 2*, *PaRappa the Rapper* - každá úplně jiná a přitom naprosto originální.

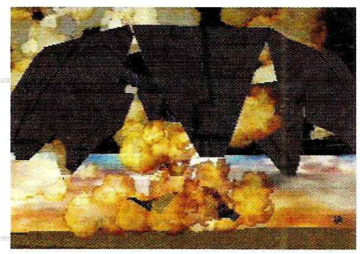
]NA DRUHÉ STRANĚ[

Naopak, zatímco se SCEE a většina ostatních softwarových firem vyhýbá filmovým licencím jako moru, začali Electronic Arts doplňovat svůj katalog licencovaných titulů. Jejich distribuce spojená s Fox Interactive získala obrovský ohlas s *Die Hard Trilogy* a významný, i když střízlivější úspěch s *Independence Day*. *The Lost World* se sice nepovedla dokonale po stránce hratelnosti, ale prodávala se skvěle, a EA si už zajistili práva na pravděpodobně největší trhák roku 1998: Godzillu Rolanda Emmericha a Deana Devlina. Podle Davida Wilsona z této firmy šlo o logický krok: „Nemyslím si, že jsou filmové licence na trhu PlayStation neoblíbené,“ a argumentuje: „Domnívám se, že jen na čas vyšly z módy. V jednu chvíli znělo úsloví ‘hra podle filmu’ skoro jako nadávka, s tím ale bude konec.“



Wilson - sám bývalý novinář - vysvětluje, že i když minulost takových licencí není nijak slavná, byla alespoň součástí neocenitelného učebního materiálu pro softwarový průmysl jako celek. „Bylo to tak, že jste měli třetí schůzku s vydavatelem hry, který zaplatil horentní sumu peněz filmovému studiu za velké jméno licence, a bavíte se o hratelnosti. Vezměte si takovouhle situaci, když vydavatel tlačí na co nejrychlejší dodělání hry v krutých termínech, aby z licence vytěžil co





Jak nepředělávat film (část 1): Vezměte premiéru trháku, jako je například Independence Day, přidejte trochu 3D z *Afterburner*, vyluhujte všechno nadšení, přidejte několik odměrek zmatků a vydejte ji co nejdřív.

postupně dožívaly a hlavní role se ujímaly Amiga a první konzoly od Nintenda a Segy. Filmové hry teď už byly stabilní součástí na rozvrhu plánovacího kalendáře všech strojů. Hry se začaly těšit stejné oblibě jako jejich filmové protějšky. Batman od Tima Burtona byl přeměněn ve fantastickou směs plošinovky a závodění aut, ale Ocean bohužel udělal totéž co později Acclaim, znovu a znovu použil stejnou myšlenku pro další řadu titulů. Do obchodů se také stále valily slabší licence. *Fright Night*, *The Hunt For Red October* a *Moonwalker* - to byly katastrofálně špatné hry a přesto komerční mašinérie pokračovala dál.

1990 Zatímco ostatní stále chrlili nekonečné varianty plošinovkového nápadu (příběhový potenciál takových titulů jako série Zpátky do budoucnosti nebo Indiana Jones a poslední křížová výprava zůstaly absolutně nevyužité), Ocean se ohlížel po tom, jak upevnit své vedoucí postavení, zvláště když první stroje Nintendo byly vystřídány silnější jednotkou Super Nintendo.

Nintendový katalog Oceanu se, se svým *Lethal Weapon 3* hned vedle her typu *Cool World*, *Robocop 3* a *Dennis*, podobal spíše průvodci nějaké videopůjčovny. Při celkovém nedostatku kvalitních filmů začal paběrkovat i Ocean a série ještě slabších titulů záhy následovala.

K PlayStationu scházel už jen malý krůček. Softwarový průmysl si začal uvědomovat význam strojů chystaných firmou Sony. Pro tak všestranný stroj už nestačilo vydávat spousty plošinovek. Pro vytvoření hry, která by ukázala možnosti jak stroje, tak filmu, bylo potřeba větších výdajů, a když tolik společností pohořelo ke konci vlády SNES na neprodejných cartridgech, zavládla v obchodu s filmovými licencemi

pokračování na straně 44

nejvíce - což znamenalo načasování současného vydání hry a filmu. Výsledek je myslím jasný, nejvíc na tom prodělávali ti, kdo si tuto nedopečenou hru zakoupili."

Nedostatek času při dokončení licencovaných her je stále se vracející téma, i když Wilson cítí, že je čas odpustit a zapomenout na minulé katastrofy a raději hledat nové možnosti filmových licencí. Když i samotná EA vtrhla do filmové arény, je jasné, že tu jsou reálné možnosti na zlepšení situace: „EA se nikdy nezabývala produkty založenými na licencích," pokračuje Wilson, „právě z toho důvodu, že to obecně byly slabé hry - a my jsme dokázali, že hratelnost by měla být důležitější než název na krabici."

Co se stalo, že se postoj EA takto změnil? Wilson věří, že velká filmová studia začínají brát videohry vážně, stáváme se svědky zásadní změny v kvalitě her s filmovou licencí. „Už nebudete muset platit velké sumy za licenci - protože filmová studia samotná už licenci vlastní a mají zájem se na celém kšeftu podílet sama, a proto se může více peněz investovat do vytváření hry samotné," uzavírá. Jako příklad používá Wilson Smrtonosnou past: „Studio teď má vlastní zájem na tom, aby hra dělala čest svému námětu - který je, konec konců, hodnotným majetkem studia. Viděli jsme to v případě Foxe a *Die Hard Trilogy* a u DeamWorks s titulem *The Lost World*... A setkáte se s tím i u *Alien Versus Predator* od Foxe, *Small Soldier* od DreamWorks, *Wargames* a *Tomorrow Never Dies* od MGM a tak dále."

Wilsonovy závěrečné poznámky dokazují jeho nadšení i odhodlanost EA pro obrodu dříve zatracovaného žánru. „Za podpory vlivných přátel z Hollywoodu jsou nyní licencované hry stejně dobré jako filmy, které je inspirovaly," říká, „vím, že EA má velkou radost, že má ve svém seznamu tolik her s filmovou licencí."

Podle obecného názoru se zdá, že stále existuje životaschopný obchod s licencovanými hrami - stejně jako s fotbalovými hrami, bojovými simulátory nebo logickými hrami. Více než jasné však je, že veřejnost si nekoupí žádné staré haraburdí i kdyby za její logo softwarová firma zaplatila rukou a nohou. To už ovšem všichni hlavní majitelé licencí pochopili. Úspěch *GoldenEye* na N64 a *Die Hard Trilogy* potvrzují, že dobrá hra s chytře použitou licencí z regálů mizí v milionech kusů. Důležité také je, že dobrá filmová hra už není šitá horkou jehlou jen kvůli dni vydání totožném s premiérou filmu. Pokud lidi zaujme film, není nic zvláštního na tom, že je upoutá i hra o rok či dva později. Každý má svůj oblíbený film, a hry, které z těchto filmů vycházejí, jsou stále žádány.

„UŽ NEBUDETE MUSET PLATIT VELKÉ SUMY ZA LICENCI - PROTOŽE **FILMOVÁ STUDIA SAMOTNÁ MAJÍ ZÁJEM** SE NA CELÉM KŠEFTU PODÍLET SAMA, A PROTO SE MŮŽE VÍCE PENĚZ INVESTOVAT DO VYTVÁŘENÍ HRY SAMOTNÉ."
DAVID WILSON, EA

Toto pravidlo platí pro všechno od umělohmotných panďuláků po tužky, ale ještě více pro videohry za 35 liber či 2200 korun. Sony udělala fantastický tah tím, že prosadila PlayStation na masovém trhu a zaručila pokračující úspěch přístroje rozmanitostí dostupného softwaru. PlayStation už není záležitostí určité věkové skupiny a hry jsou natolik rozšířené, že přitahují pozornost ostatních odvětví. Pak mohou hry založené na filmech sehrát další významnou roli v budoucím pevném spojenectví mezi herním a filmovým průmyslem, či případném splynutí obou. Bůh ví, že se o to herní společnosti snaží už dlouho.

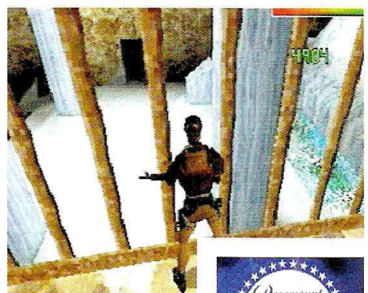
Zdá se, jako by byl softwarový průmysl konečně osvícenější a některé z přicházejících filmových titulů vypadají podstatně slibněji. Když si i Hollywood hledí toho, aby ukořistil ty nejlepší tituly, je pravděpodobné, že jejich zájem přeroste v těsnější spolupráci na vytváření budoucích titulů s filmovou licencí. Představte si - hra *Jurassic Park 3* s přímou podporou Stevena Spielberga, nebo si představte Eidos, který využívá miliony Paramountu, pro nějakou specialitu čtvrtého výletu Lary. Ani Sony určitě nezůstane stranou...



Minulost: *Die Hard Trilogy* od Probe je učebnicovou ukázkou konverze z filmu na hru.



Současnost: Přes odmítnutí ze strany kritiky se *Lost World* stal velkým hitem.



Budoucnost: Bude možná patřit také filmu Tomb Raider s živou Larou Croft.

všeobecná opatrnost. Acclaim hodil zkusmo do ringu hru *Street Fighter: The Movie*, příšernou bojovku, která kromě filmu chtěla těžit i z obliby proslulé série Capcomu, jenže... marná sláva.

Poté si do strun hrábnula firma Probe, která sice nevzbuzovala žádné velké očekávání (protože předtím používala stejný plošinový systém pro řadu her u Acclaimu), ale tentokrát pracovala na odlišném titulu, který vycházel z filmů Vetřelec. Tyto filmy se dávno staly klasikou, a tak licence přirozeně nemohla zastarat: výsledná *Alien Trilogy* proto mohla těžit z časového pohodlí a pochlubila se originálními myšlenkami, které v hrách s filmovou licencí dlouho chyběly.

Fox, majitel značky „Alien", si uvědomil, že jde o dobrou věc a začal jednati s Probe ohledně druhé cenné licence: Die Hard. Znovu bylo firmě Probe dopřáno tolik času, kolik jen potřebovala pro přípravu pořádné hry. *Die Hard Trilogy* se nakonec objevila po dlouhých předělávkách a až doposud zůstává jednou z nejlepších filmových her v oblasti PlayStation.

Fox byl ochoten riskovat, a tak se Acclaim vrátil k filmovým hrám typu *The Crow: City Of Angels* a *Dragonheart*. I když opět vznikaly ve chvatu, aby stihly vyjít zároveň s premiérami, byly tu patrné známky zlepšení. Hra *The Lost World* od EA si získala fanoušky přes televizní reklamu, která ukazovala nejlepší část hry (její poslední úroveň s T-Rexem) a v důsledku toho začaly softwarové firmy čmuchat po dalších trhácích, ze kterých by se také daly udělat úspěšné hry. V roce 1998 začne vydáním *Godzilla*, *Men In Black* a *Alien Resurrection* renesance videoher - a tentokrát se snad můžeme těšit na vysokou kvalitu...

]A NOMINOVÁNI JSOU...[

Dámy a pánové, PSM tu představuje licencované hry pro PlayStation, kterým je dobré se vyhnout jako moru.

Hollywoodské celebrity každoročně aplaudují svým úspěchům na výroční oscarové show, zatímco „Zlaté maliny" - které jsou recesistickou oslavou nejhorších filmů - samozřejmě přehlížejí. Tyto „Razzie", které se pravidelně konají v předvečer Oscarů, jsou navštěvovány menším počtem hvězd, než jich je nebi za jasného slunečného dne. Na počest tohoto nespravedlivě opomíjeného setkání s filmovým brakem vítejte s PSM v jeho ekvivalentu pro filmové licence, které si s nejhoršími a nejnudnějšími tituly stříbrného plátna v ničem nezadají...



]CENA „JEŠTĚ HORŠÍ NEŽ FILM"[

The Crow: City of Angels: Acclaim
Hodnocení PSM: 5/10

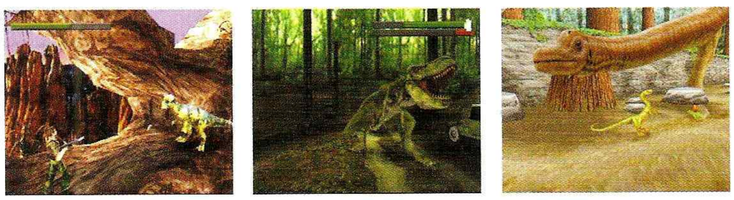
Omšelá bojová hra, která má s vlastním filmem jen málo společného. Zápletka filmu se soustřeďuje kolem pomsty, se vzkříšeným hrdinou v hlavní roli, který žádá odplatu za smrt svého syna. Hra od Acclaimu trpí příšernou animací (komicky neohrabaná chůze hlavního hrdiny má patrně ukázat, že ho postihl rigor mortis) a žalostně omezeným rozsahem pohybů.



]CENA „VAN DAMAGED"[

Street Fighter: The Movie: Acclaim
Hodnocení PSM: 6/10

Znělo to velice slibně. Ale jen na papíře. Skvělá bojová série od Capcomu měla být údajně vylepšena pohyby znovu vytvořenými podle oblíbených skákajících a kopajících filmových hvězd a hráči měli mít možnost bojovat jako Jean-Claude Van Damme nebo Kylie a vyzkoušet si všechny pohyby, které předtím viděli na plátně. Ve skutečnosti byla hra *Street Fighter: The Movie* stejně prkenná jako *Muscles from Brussels* a stejně nepřesvědčivá jako její filmový předobraz.



]CENA „STYL NAD OBSAH"[

The Lost World: EA
Hodnocení PSM: 3/10

Electronic Arts mají co děkovat televizní reklamě za opravdu nezasloužený úspěch hry *The Lost World*. Třiceti sekundová reklama zdůrazňovala skvělou animaci Tyrannosaura ve hře. Je tu skvěle vyvedený obrovský plaz, který bourá a šlape všechno, co mu stojí v cestě. Naneštěstí byl nedočkavý kupec hry zklamán, když zjistil, že tentýž T-Rex se objevuje až na úplném konci hry. Kvůli němu se pak spousta hráčů potýkala s neuvěřitelně obtížnými prvními úrovněmi hry s malou nadějí, že někdy uvidí onu úroveň z televize.



]CENA „JEDEN KOUSEK HRU NEZACHRÁNÍ"[

Independence Day: EA
Hodnocení PSM: 4/10

Velice úspěšný film byl ohňostrojem skvělých efektů a akčních scén. Hra se rozhodla ignorovat takové lahůdky jako byl divoký let kaňonem nebo spektakulární souboje na zemi, a místo toho postavila hráče do role stále stejných leteckých útoků na mimozemské lodě. Zatímco zpočátku je sestřelování obrovských talířů zábavné, časem, když se proces stále opakuje v Antarktidě nebo v jiné pustině, váš zájem velmi rychle opadne.



]CENA „VIDEOHERNÍ EKVIVALENT PROPADÁKU URČENÉHO ROVNOU PRO VIDEO"[

Dragonheart: Acclaim
Hodnocení PSM: 3/10

Příšerné 2D prostředí, po jehož zhlédnutí se vám udělá špatně. Žalostně nenáročná hratelnost, amatérsky improvizovaný výrobek... *Dragonheart* musí být jedna z nejhorších her, které kdy „zdobily" PlayStation. Acclaim byl touto beznadějně nedomyšlenou hrou tak zostuzen, že hra nakonec nebyla ani dána k dispozici hernímu tisku pro recenzi. Přesto neunikla ranám kritiky, a tak se Acclaimu nepodařilo prodat více než 500 kopií.



]CENA „KDY SE UŽ KONEČNĚ POUČÍ?"[

Batman Forever: Acclaim
Hodnocení PSM: Recenze v příštím čísle

Acclaim oslavil získání licence *Batman Forever* bombastickým vyhlášením současného vydání dvou verzí hry, pro automaty a úpravy pro PlayStation. Protože šlo o první vpád Acclaimu do světa drahých arkádových strojů, byly naděje vkládané do nadějně představeného přepisu akčního filmu velké. Bohužel, to co jsme dostali, byla omšelá bojová hra. Batman a jeho kumpán Robin tu vyrukovali se zoufale malou hrstkou pohybů proti dalším a dalším vlnám špatně animovaných nepřátel. Dokonce i ty nejzapadlejší hospody by si měly radši nechat svoje dvacet let staré krabice s *Asteroids* a *Galaxians*, než aby to nahrazovaly něčím takovýmhle.

]VELKÉ PLÁTNO[

Hry, které mají namířeno na stříbrné plátno. Hry a filmy budou jedna rodina...

PlayStation nyní vděčíme za to, že jsou hry brány vážně. Propast mezi videohrami a „skutečným životem" se zmenšuje a Hollywood hledá v softwarovém průmyslu inspiraci. Pravidelní návštěvníci kin se už setkali s filmy vycházejícími z *Mortal Kombat*, *Super Mario Brothers* a *Street Fighter* a vědí, že to byly jen komické nezdary na cestě za skutečně hodnotnou adaptací.

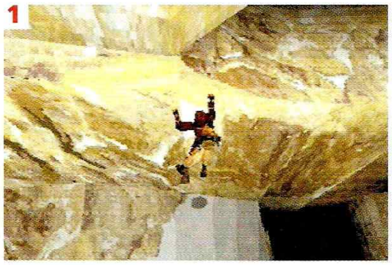
Prodej her se řítí kupředu a Hollywood pochopil, že filmové předělávky videoher by mohly vydělat spoustu peněz. Zatímco byly filmy Street Fighter a Mortal Kombat vytvořeny pro dětské hráče videoher, průměrnému uživateli PlayStation je něco přes dvacet - je to stejný člověk, který se byl podívat na Titanic, Horizont událostí a Pátý element.

Naštěstí si už ani v Hollywoodu nemyslí, že hraní je pouze záležitostí náctiletých, a dali zelenou mnoha projektům, které měly co do činění s hrami a vypadají mnohem slibněji. Z nich se nejdál dostaly filmy inspirované *Tomb Raiderem* od Eidosu a hrou *Resident Evil* od Capcomu.

Po několik let kolovaly příběhy o tom, že se má Lara Croft stát velkou akční hrdinkou filmového plátna, ale až nyní se Paramount rozhodl zúročit svá práva a film je tak konečně ve výrobě. Producenty jsou Lawrence Gordon (Smrtonosná past, Predator) a Lloyd Levin (stále se slunící v úspěchu Hříšného boogie). Joe Goldwyn, prezident Paramountu, který se těší na úspěch tohoto projektu, věří, že debut Lary „vyústí ve skvělý film s celosvětovým úspěchem". Od doby, kdy byla každá nová videohra jen další hračkou pro děti, se toho věru hodně změnilo.

Obsazení filmu Tomb Raider také svědčí o vzrůstající ochotě Hollywoodu investovat do filmů inspirovaných hrami. Zatímco do filmu Mortal Kombat byli obsazeni neznámí herci, byli s Larou spojováni jména jako Demi Moore, Sandra Bullock a Liz Hurley. A podobně nyní Capcom jedná o filmové podobě Resident Evil s Jasonem Patricem z Nebezpečné rychlosti 2 a Chrisem Redfieldem. Ještě zajímavější jsou zvěsti, že George Romero, tvůrce Noci oživlých mrtvol, bude režírovat...

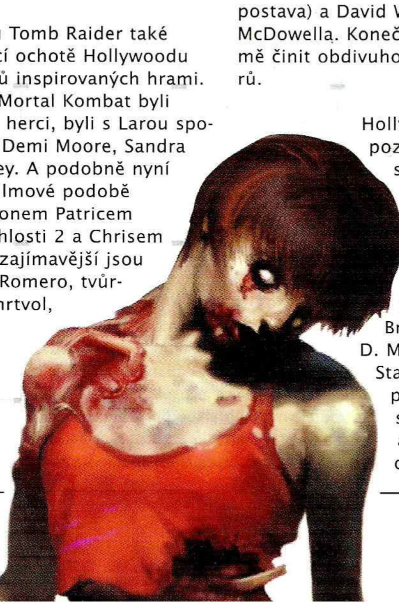
Obě hry jsou skvělým filmovým repertoárem. Obě mají soudržnou dynamickou





Jedná-li se o komerční úspěch, dvě počítačové herní adaptace mají zaděláno na nejvyšší mety: *Tomb Raider* [1] a *Resident Evil* [2].

zápletku a dostatek děje, aby ulehčily život scénáristovi. A ještě jednodušší úkol mají tvůrci filmu Wing Commander. Série vznikla někdy v osmdesátých letech a její neustálý vývoj má na svědomí Chris Roberts. Roberts se snažil o vytvoření „interaktivních filmů" s nenápadným přechodem do arkádových scén, a i když má stále k dokonalosti daleko, pokaždé se k ní přiblíží víc. *Wing Commander III* byl největším krokem kupředu, kdy Roberts dal hlavní role Marku Hammilovi a Malcomu McDowellovi. Tak, jak rostl rozpočet každé další hry, začal se Roberts před třemi roky ohlížet po filmové inkarnaci svého děťátka a film se nyní chystá k premiéře na konci června. Ve Wing Commander: The Movie účinkují Freddie Prinze Jr. jako Blair (Hammillova postava) a David Warner ztvární herního McDowella. Konečný rozpočet bude zřejmě činit obdivuhodných 40 milionů dolarů.



Hollywood tyto projekty pozorně sleduje a chystá se ještě mnoho dalších. Ivan Reitman, tvůrce Krotitelů duchů a Juniora, vlastní práva na film Doom, který již prošel řadou přepisů. Naposled byli Brannon Braga a Roland D. Moore, autoři filmu Star Trek: First Contact, pověřeni připravením scénáře pro konverzi arkády *Area 51* od GT.

]BRZY UVIDÍTE[

Filmové předělávky pro vaše PlayStationy, které nás čekají v budoucnosti...

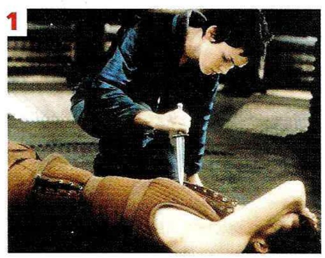
ALIEN RESURRECTION: Fox Interactive
Film: Vědci udělali chybu a použili DNA Ripleyové, aby přivedli zpět paní Weaverovou a její nerozlučné kamarády. Všechno se hrozivě zamotalo, z řečených vědců jsou jen červené skvrny na zdi a šklebící se vetřelci si to teď hoví v jejich křeslech. Ripleyová se však nakonec postará o hepáč.
Hra: Hráč vede Ripleyovou výzkumnou lodí zamořenou vetřelci. Likviduje vetřelce a snaží se dostat do hlavního sektoru dříve, než dojde ke katastrofě a ona se změní v již zmiňovanou červenou skvrnu. Zní to překvapivě podobně jako film a hra je doplněna mnoha příležitostmi, jak se postarat o hepáč.

THE FIFTH ELEMENT: Kalisto
Film: Futuristický taxikář Bruce Willis se spojí s neznámou nadbytostí Milou Jovovich, zatímco padouch Gary Oldman uzavře spojenectví s Trickym a spoustou nepřátel ve snaze ovládnout svět. Bruce a Mila se tomu snaží zabránit.
Hra: Řídíte Bruceho a Milu. *The Fifth Element* se dost podobá dřívějšímu titulu od Kalisto *Nightmare Creatures*: nesčetné tmavé chodby se jen sotva vyrovnají úchvatným panoramatickým scénám z filmu, ale je slibována změna systému soubojů s hejny vetřelců, aby měli Bruce a Mila šanci.

BATMAN AND ROBIN: Acclaim
Film: George Clooney vystupuje v Bat-obleku spolu s Chrisem O'Donnelem jako Robinem a Alicií Silverstoneovou jako Bat-dívkou. Mr. Freeze a Poison Ivy (Uma Thurman) si myslí, že jde o pantomimu a vymyslí dostatečně odporný plán na ovládnutí světa. Batman a spol. všechno zachrání.
Hra: Naštěstí tu není velká zápletka, kterou by bylo třeba sledovat, jinými slovy se Acclaim zaměřil na kombinaci bojových scén, logických problémů a honění se auty. Přesně jako ve filmu. Řídíte Bat-trio a musíte odhalit spiknutí, a Batman a spol. všechno zachrání.

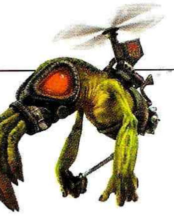
GODZILLA: EA
Film: Obrovský ještěr vzbuzený z podzemního spánku je rozzuřen v množství větším než malém. 'Zilla musí chránit své hnízdo, a tak se postaví na odpor, což je špatná zpráva pro hordu statistů v roli obyvatel pobřeží. Áááááh. Godzilla a spol. se postarají o hepáč.
Hra: EA stroze oznámili, že si zajistili práva na pravděpodobně největší hit roku. Producenti Dean Devlin a Roland Emmerich přešli přímo od Dne nezávislosti ke stejně drahému, efekty nabitému trháku, takže uplatnění v dobré hře je zaručeno, a Godzilla a spol. se pak svorně postarají o hepáč.

MEN IN BLACK: Gremlin
Film: Will Smith se dá do služeb supertajné organizace, která má na starosti potíže kolem mimozemské imigrace. Smith a jeho partner (kožený Tommy Lee Jones) jsou vtaženi do boje o záchranu planety před hroznými vetřelci. Muži v černém se nakonec postarají o velký hepáč.
Hra: Mix průzkumu a střelby na padouchy, to je stručný popis další akce, na které se podílejí MiB. Z výtvarného hlediska *Men in Black* vypadají úžasně a filmu se věrně drží i v různorodosti bizarní výzbroje. Ruku v ruce se virtuální chlapíci v černých hadrech postarají o pravý hollywoodský happy end.





Je toto budoucnost filmových licencí? Oba tituly jsou ohlášeny na konec letošního roku: Alien Ressurection [1] a Godzilla [2]. Uvidíme, jestli je možné žít se světem Hollywoodu opravdu bok po boku, nebo ne.



Noční můra pokračuje

Hříšníci klidu nedojdou. Po Oddysee přichází Exoddus...

Stejně jako tomu bylo v případě **George Lucase a Hvězdných válek**, i partičce s jménem Oddworld Inhabitants přišlo líto nechat **Abeho jen tak zmizet**, a tak tomu chlapíkovi vdechli nový život i **nové schopnosti** a odstartovali další z jeho **dobrodružství.** V následujícím mimořádném článku se dozvíte více...



Ještě v temnotách playstationového dávnověku (no, loni v červenci) ohlašovali Oddworld Inhabitants svou další hru - *Oddworld: Abe's Oddysee.* Slibovali tehdy, že hra rozhodně překvapí a ohromí jak svou hratelností, tak grafikou. A nepochybně tak i zapůsobila. Drobné chyby vyvolávaly spíše pobavení a hra dokázala, uvážíme-li, že šlo o dvojrozměrnou plošinovku, i neuvěřitelnou měrou pobavit. Daleko zajímavější na celé věci však bylo prohlášení firmy, že chystá celou pentalogii her odehrávajících se v prostředí Oddworldu, přičemž každá z nich bude náležet do jiného herního žánru. Nestává se totiž často, aby výrobce ohlásil přípravu dalších dílů ještě předtím, než *vůbec uvede na trh první - často* se mlčí i o hotových produktech. A vůbec nejzajímavější na celé věci bylo, že GT Interactive podepsala na celý seriál her kontrakt, přičemž čtyři z pěti her vůbec neexistovaly.

Nicméně spekulace a předpovědi se přecejen vyplatily: *Abe's Oddysee* zaznamenala přímo neuvěřitelný úspěch a Abe samotný, přestože měl pysky sešité k sobě a od minuty by se mohl živit strašením malých dětí, se stal něčím na způsob maskotů Sony - ošklivější, méně půvabný příbuzný Crashe a PaRappy, chcete-li.

A tak se do hledáčku našeho futurohledu pomalu dostává další hra z Oddworldu. Jaké další hranice se chystá prolomit? Kdo se stane hlavní hvězdou hry tentokrát? Vlastně, počkejte - bude to zase Abe...

Zase ten?

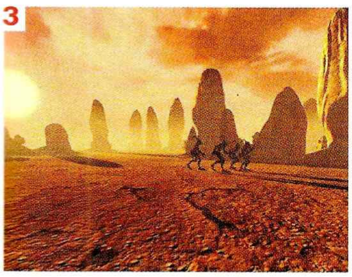
Vypařit se? Vůbec ne. Zdá se, že *Oddworld* se stal takovým hitem a poptávka po druhém dílu byla tak veliká, že místo aby pracovali na pentalogii, jak se původně plánovalo, rozhodli se tvůrci hry poskytnout Abemu další příležitost prokázat své hvězdné kvality.

Abe's Exoddus má vše co *Abe's Oddysee* a ještě mnohem více. Je to taková „mezihra", která má uspokojit

Tvůrci hry se rozhodli poskytnout roztomilému Abemu další příležitost, aby mohl prokázat své hvězdné kvality v dalším pokračování.







[1-3] **Na pozadí a záběrech z FMV vidíme umění Oddworld Inhabitants a péči, kterou věnovali detailu.**

fanoušky žádající si další porci Abeho a zároveň připravit půdu pro (teď to již můžeme odhalit) *Munch's Oddysee*, trojrozměrnou oddworldovskou hru, která ještě stále není dokončená.

Zdá se, že po zničení Rupture Farms se Glukkoni dali do podnikání v oblasti nápojů a usilovně se zabývají výrobou svého SoulStormu - velice návykového (a naprosto toxického) dryáku vyráběného z mudokonských slz (získávaných z Mudokonů, kteří musí na hlavě nosit elektrické mučící zařízení) a mudokonských kostí (vykopaných na hřbitově). Řekněme si to na rovinu. Ti Glukkoni nejsou zrovna vhodnými adepty na práci v řádu milosrdných sester. No a Abe má opět za úkol zlikvidovat tuto zmíněnou glukkonskou fabriku a zachránit 200 přežívajících mudokonských otroků, kteří jsou zde vězněni; v tom mu jako obvykle budou pomáhat duchové zemřelých Mudokonů - tzv. mudombies, mudozombíci, chcete-li to po česku.

Takže zde máme hru používající dvojrozměrný plošinovkový styl *Oddysee*, ale se značně překopanými pravidly, což jí dodává mnoho nových rysů. Zejména a především obyvatelé Oddworldu - to je pěkně nevypočitatelná sebranka. Nejprve se zdálo, že jediný, kdo má trochu mozek v hlavě, je Abe. Teď jsou všechny ty nebohé duše uvězněných Mudokonů plné emocí, což pochopitelně činí každou z nich jedinečnou, a o to je zase těžší je vysvobozovat. Mudokoni jsou chvíli šťastní, chvíli v amoku, pak zase zlomyslní nebo na ně padne splen, a pokud chcete, aby se podřídili vaší vůli, musíte na každého jednoho jít se speciální kombinací přesvědčování a tvrdé síly. A co více, to jak ve hře jednáte, může Mudokony buďto rozzuřit nebo potěšit, což činí každý dílčí úkol nepoměrně složitější.

Řeč těla

Aby Abe dokázal zvládnout i ty problémovější typy, disponuje širším výrazovým rejstříkem. To znamená, že na některé může jít po dobrém, mazat jim med kolem úst, jak se říká, na jiné zase může řádně přitlačit. Konec konců, nějaké prosté „Pojď za mnou" by v této hře nefungovalo - rozhodně by to neplatilo na rozzuřené Mudokony. A když selžou slova, pak nezbývá než přesvědčit je ručně takovou dobře mířenou fackou - pak se většinou umoudří. Jiní vás zase budou kompletně ignorovat a po celou cestu budete muset jejich slepičí mozečky nějakým způsobem zabavovat. Také si dávejte pozor na výtržníky stále vyvolávající nějaké potíže. Ti se budou snažit vyprovokovat ke rvačce přímo vás, nebo začnou napadat jiné Mudokony. A pak tu jsou dělníci, kteří jsou v tak hluboké depresi, že jsou schopni se ufackovat k smrti, řeknete-li či uděláte špatnou věc. A vůbec nejhorší musí být ti, kteří se zapletou do oblaků smích vyvolávajícího plynu, no nakonec uvidíte sami.

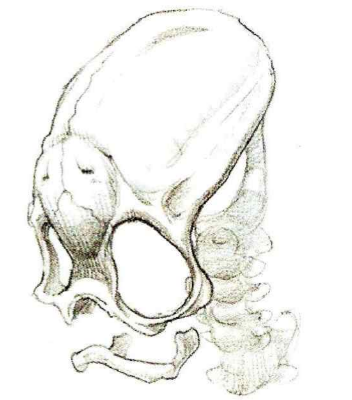
Kromě schopnosti mluvit a přesvědčovat Abemu jistě často z potíží pomůže i to, že se může na určitou dobu udělat neviditelným, i když jeho nejúčinnější zbraní bude nepochybně nově zdokonalená schopnost vypouštět střevní plyny - jeho pšouky představují smrtící zbraň a jdou dokonce i ovládat, zadržet a pak je pustit nebohému nepříteli přímo do nosu. Nechutné a možná i trochu zbytečné. Abe rovněž může léčit zraněné nebo nemocné Mudokony, oživovat je nebo jim svými kouzelnickými triky pomáhat uprchnout.

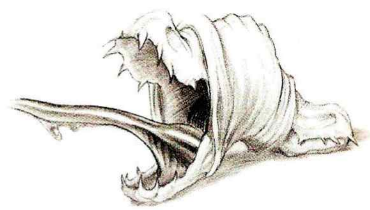
S radostí vás sežerou

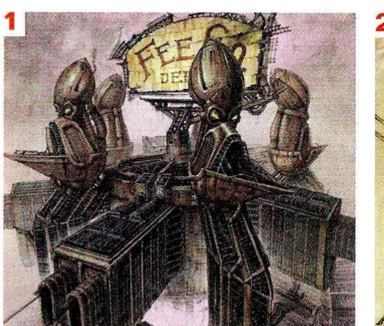
Ve hře jsou přehršle nových potvor, včetně tzv. Fleechů, malých koulí, které vlastně představují gigantická ústa a které visí hlavou dolů ze stěn jeskyní. Slurgové, nepříjemní slugovití červi živící se slinami Fleechů, jejichž jediným úkolem je zapištět, když na ně šlápnete. No a pak tu jsou ještě Sloggové, menší a pěkně neposlušná slogovská štěňátka. Navíc jsou zde všichni staří známí. Nechutná představa, nezdá se vám?

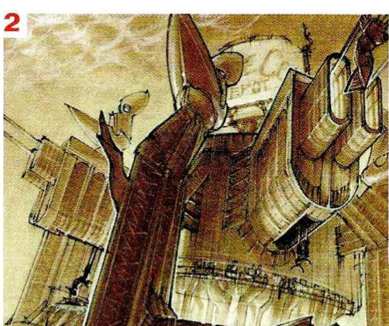
Nejzajímavější informací je, že hra má být nejméně dvakrát větší než první díl, její součástí mají být čtyři rozlehlé světy, které spojuje síť vlaků umožňující mezi jednotlivými úrovněmi přeskakovat.

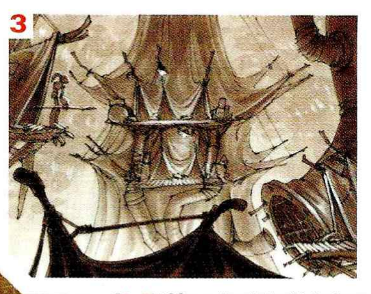
Hra se nepochybně stala jedním z hitů výstavy E3 a Abeho skálopevní příznivci již mohou začít odpočítávat minuty do doby, než se objeví na pultech - v Evropě by to mělo být někdy v říjnu. Mějte se hezky - amen amen, praví vám PSM, přichází velká pecka.

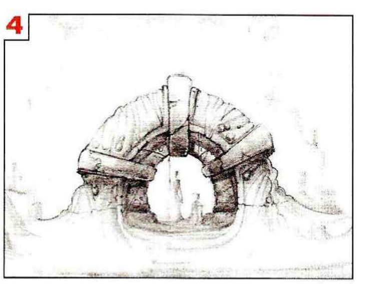












[1-4] **Cílem tentokrát bylo vytvořit ještě detailnější a hrůzyplnější svět. Proto se také věnovalo nekonečně velké množství času těmto skečům - kresbám, které, jak nás informoval mluvčí Oddworldu, posloužily jako model pro hi-resové videosekvence.**



SPYRO THE DRAGON

NOVÝ HRDINA SONY PRO ROK 98!

PSM VÁM PŘINÁŠÍ ZAJÍMAVÉ A EXKLUZIVNÍ INFORMACE O SPYRO THE DRAGON - NOVÉ VYSOCE UTAJOVANÉ HŘE SONY.



Doufáme, že tyto obrázky vám dají alespoň zlomek představy o detailnosti kreslených postav a skvělé hloubce pohledu ve hře. Co ukázat bohužel namohou je to, jak příjemná a fantasticky hratelná hra je.





Některá tajemství je dobré udržet. O některých věcech je lepší nemluvit. V neustálé drbárně světa videoher, kde se o každé hře rok předem prohlašuje, že je nejlepší, která kdy existovala, geniálně pokroková a strhující, je trefa do černého asi stejně častá, jako přiblížení Halleyovy komety.

Avšak *Spyro The Dragon* je právě takovým případem. Je prostě výsledkem práce nejlepších programátorů, kteří byli uvězněni hluboko pod povrchem zemským s instrukcemi, že mají vytvořit nejlepší plošinovku pro PlayStation, která kdy existovala, a s vědomím, že nespatří slunce, dokud hra nebude téměř dokončena. To vysvětluje virtuozitu, maximální utajení a překvapivý stupeň dokončenosti.

Všechny dobré hry potřebují zázemí a *Spyro The Dragon* ho má. Jde o poslední novinku Universal Interactive Studios, kteří vydali *Crashe Bandicoota 1* a *2*. *Spyro* sice není dílem Naugthy Dog, programátorů *Crashe*, ale jeho výrobce a spolutvůrce Coot Mark Cerney se mezitím stal prezidentem Universal a jako takový má na práci na *Spyro* docela pochopitelný zájem a podíl. Vyvolený developer, Insomnic Games, jako tvůrce velmi dobré, úžasně vypadající a profesionálně zpracované doomovky *Disruptor* (8/10), asi sotva něco pokazí.

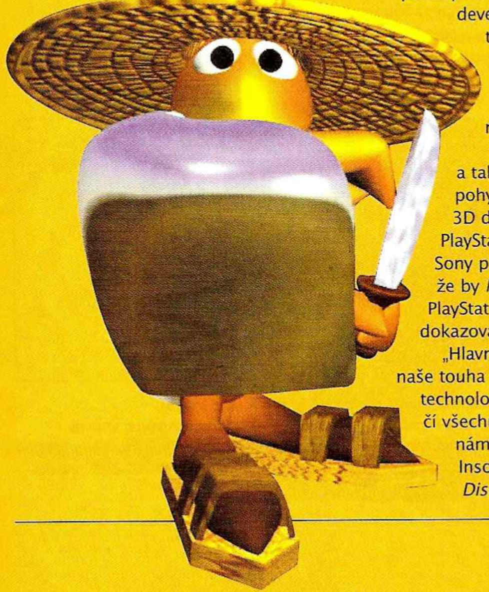
To, co z tohoto víření peněz a talentu vzniklo, je opravdu pohybově naprosto svobodná 3D dobrodružná plošinovka na PlayStation. Juan Montes, hlava Sony přes vývoj výroby jednou řekl, že by *Mario 64* vypadal na PlayStation dobře. *Spyro* jako by dokazoval, že měl svatou pravdu.

„Hlavní inspirací pro hru *Spyro* byla naše touha vytvořit dílo, které z hlediska technologie, umění i hratelnosti, předčí všechny ostatní 3D plošinovky," řekl nám Ted Price, prezident Insomnatic. „Po dokončení *Disruptora* jsme chtěli zužitkovat získané poznatky a zkušenosti a vytvořit rychlý 3D-engine pro pohyb v reálném čase, a vymodelovat tak plnohodnotný trojrozměrný svět, ale nechtěli jsme se opět pouštět do střílečky.Chtěli jsme opravdu posunout technologické meze PlayStationu, což pro nás znamenalo zbavit se všudypřítomné mlhy, kterou vidíte ve většině realtimových 3D her, a vytvořit tak mnohem otevřenější prostředí s panoramatickými pohledy do dálky. Znamenalo to také přejít na žánr, kde jsou postavy založeny na perspektivě třetí osoby a zajistit hlavní postavě i kameře absolutní volnost pohybu. Z výtvarného hlediska jsme chtěli vytvořit jasnou a veselou hru s živými, výraznými postavami, které za pomoci rozmanitých animací dokáží vyjádřit různé emoce. Z hlediska hratelnosti bylo naším hlavním cílem vytvořit nový typ 3D plošinovky - nelineární hru s mnoha logickými a průzkumnickými prvky, která obsahuje i časté střety

s nepřáteli. Nakonec z toho vznikla hra, v níž hráč může dle výběru buď pomalu prozkoumávat krajinu a hledat poklad, nebo pádit krajinou závratnou rychlostí a jako živelná pohroma kosit nepřátele."







MALÝ DRAK, VELKÁ HRA

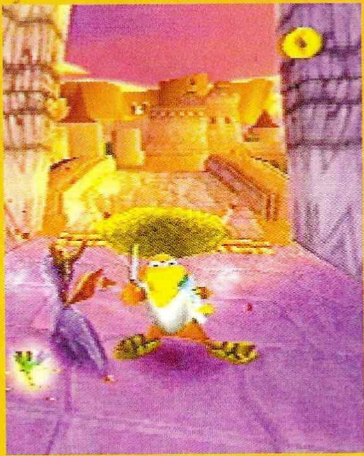
A teď přichází dráček osobně. Spyro je neuvěřitelně roztomilé stvoření. Většinu času ho budeme obdivovat zezadu, ale čas od času se otočí a předvede nám mrknutí, zívnutí, smích, pláč, že se bojí a že je v klidu a pohodě, za takovou škálu emocí by se nemuseli stydět ani Meryl Streepová či Robert De Niro.

Úkolem mladého dráčka je osvobodit četné dračí kamarády, kteří byli, dle nejlepší tradice plošinových her, nelítostně zakleti (v tomto případě do křišťálových soch) zlým ničemou (v tomto případě superšéfem zvaným Gnasty Gnorc). A tak se Spyro vydá na průzkum 36 úrovní rozdělených do sedmi tematických světů.

První, co vás na hře zaujme, je kvalita přesné a ostré grafiky. A poté, když pohnete joypadem nebo joystickem, a Spyro začne ťapkat kolem, se k úžasu všech přísedících ukáže, že se všechno pohybuje nádherně a hladce jako po másle. Další překvapení se objeví, když zmáčknete tlačítko „charge" a Spyro se začne ďábelským tempem proháňět krajinou, a tak nadmíru názorně demonstruje fakt, že přestože je grafika superluxusní a engine hry běží naplno, celé okolí letí závratnou rychlostí, jako by se nechumelilo.









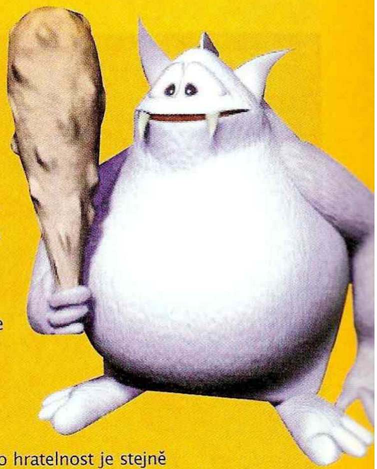
NĚKTERÁ MONSTRA SE SPYRA BOJÍ A RADĚJI, NEŽ ABY NA VÁS JAKO OBVYKLE ZAÚTOČILA, SE S FUNĚNÍM OTOČÍ NA PODPATKU A PRCHAJÍ.





I když vám pravděpodobně během prvních 15 vteřin třikrát spadne čelist, určitě ještě stihnete ocenit detailnost vzdáleného pozadí ve hře. I daleko menší a hrubozrnější hry zakrývají vzdálenější okolí v oparu nebo maskují svou nemohoucnost chytře umístěnou scenérií, abyste nikdy neviděli příliš daleko a nemohli odhalit nedostatky hry. Ve hrách *Crash* nebo *Croc* si tvůrci prostě jen dávají pozor, aby úrovně nikdy nebyly příliš široké. Spyrův svět se rozprostírá jak do šířky, tak do dálky, z výhodného místa na výšině se na horizontu objeví truhly s pokladem nebo, když se Spyro dokodrcá dostatečně blízko, dokonale prokreslené žáby oblečené do bolerek.

„Vytvořili jsme tři hlavní enginy, které musí současně spolupracovat, aby ukázaly složité polygonální světy a postavy ve vysokém rozlišení a při konstantních 30 obrázcích za sekundu," pokračuje Price. „První engine má na starost prostředí, a je tedy přizpůsoben obrovským, otevřeným krajinám, kde hráč dohlédne mnohem dále, než bylo doposud obvyklé, druhý engine kreslí nepřátele a objekty a pomocí interpolace pomáhá vytvářet plynulé přechody mezi jednotlivými animacemi postavy v různých polohách. Třetí engine se stará o polygonové pozadí a umožňuje výtvarníkům v Insomnic vytvořit úchvatné západy slunce, večery zalité měsíčním svitem a rána plná obláčků. Konečně kamera a ovládání ve *Spyru* usnadňují život těm, kteří ji hrají poprvé. Mohou bez obav vzít digitální nebo analogický joypad a začít se bavit, aniž by se museli obávat toho, že kamera zůstane v nešikovných úhlech či se prokousat složitým ovládacím systémem."



SPOJENÍ GRAFIKY A HRATELNOSTI

A když jednou *Spyra* začnete hrát, zjistíte, že jeho hratelnost je stejně úchvatná jako grafika, kupříkladu v typicky svérázném přístupu se některá monstra Spyra bojí. Než aby vám způsobila trápení, to budou raději vyděšeně funět a otočí se na podpatku, přičemž vznikají různé komické honičky. Bezmocného nepřítele, kterého se vám podařilo zahnat do kouta, můžete sprovodit ze světa buď přímým útokem, nebo vychrlením horkých plamenů ze svého červeného čumáčku. Zabíjení není jen zábava, ale holá nezbytnost k přežití. Z mnohých nepřátel vylétnou motýli, když zemřou, které pak loví váš světluščí kámoš. Jindy prostě slouží jako ukazatel Spyrovy energie: Když se Spyrovi něco stane, mění světluška barvu, dokud malý kamarádíček (a Spyro) nezatřepe nožičkami. Vypuštěním potravy pro světlušku, po které nedočkavě a legračně chňapá, dáte tuhle dvojku zase dopořádku. Netradiční a vynalézavé.

Když splní úkoly v okolí a skončí s obdivováním velikosti a svěžesti výhledu, může Spyro díky svým křidélkům plachtit z výhodných vyvýšených míst do jiných jinak nepřístupných plošin a zákoutí. Tajné létací úrovně zahrnují časovkové létací okruhy, které vedou skrz kroužky a jsou téměř samostatnými hrami, protože je můžete hrát opakovaně a snažit se překonat své dosud nejlepší časy.

Úrovně, které jsme vyzkoušeli, vykazovaly profesionální ztvárnění úrovní s přístupy do horních oblastí, které jsou z přízemních úrovní zapovězeny. Pak, když vás hra jemně vede za ruku, jste seznámeni s možností plachtit po okolí z oněch výhodných míst ve výšinách. Prchavá rovnováha mezi nabídkou svobody jen tak se potloukat a stále se objevující nová, dosud neprozkoumaná údolí a místnosti, které udržují posun hry kupředu, byla, jak se zdá, skvělou trefou do černého.

Když objevíte jednoho ze svých zkrystalizovaných přátel, vysvobodí ho letný dotyk a bude následovat FMV na pokračování, kde uvidíte, jak se vděčné zvířátko znovu probouzí k životu a dá vám nějakou užitečnou radu pro další hru. Tito dráčci také slouží jako vhodné momenty k uložení a případnému restartu, které se Spyrovi budou později hodit. Z mrtvých monster také padají diamanty a jsou rozházeny všude možně po úrovni. Jedině pokud je jich sebráno určité množství, otevřou se určité části úrovně a samozřejmě pro získání hranice stoprocentního projití musíte ty klenoty najít všechny.

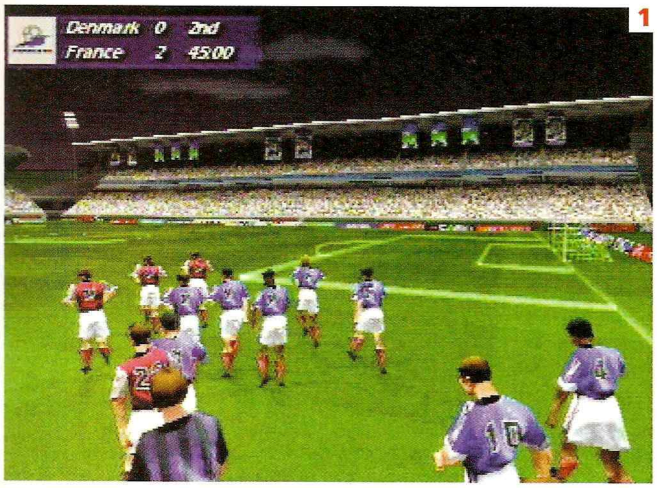
NEJEN PRO DĚTI

Mají tyhle řeči o dracích a diamantech znamenat, že je to jenom hra pro děti? Podle Teda Price určitě ne. „Neobracíme se výhradně na mladší publikum. Spyro je možná roztomilý, když pobíhá kolem, ale je to vlastně uličnický rebel. Z výsledků provedených testů je jisté, že se hra líbila všem věkovým kategoriím prostě proto, že je to legrace! A i pokud dáte příležitost hardcoreovým hráčům-fanatikům, bude stejně jednoznačnou odpovědí všude rozléhající se 'Ano!' Vážnou výzvu nepředstavují pouze létací okruhy. Od čtvrtého světa od vás hra bude vyžadovat, abyste vypilovali svou techniku na nejlepší možnou úroveň. Kromě toho různě rozmístěná tajemství a logické úkoly udrží stálou pozornost těch nejlepších hráčů."

„Proč si máme letos k vánocům koupit *Spyra* a ne jinou plošinovku?" Lepší ovládání. Lepší kamera. Lepší hratelnost. Lepší obrázky. Lepší postavy. Lépe vypadající prostředí. Více legrace. Více schopností hlavní postavy. A také dračí doprovodná muzika. Stačí?













[1] Dánsko a Francie nastupují do druhého poločasu. Vzpomínáte si ještě na podvečer 24. června? [2] Pokutový kop vstřelený hráči Anglie. Tam nalevo to je Sting? [3] Perfektní opakovací režim ve *World Cup 98*. [4] A tomuhle se, drazí přátelé, říká gól.

World Cup 98



Electronic **Arts se po pět let** snaží a skoro se jim to právě v době MS povedlo. udělat dokonalý fotbal pro PlayStation **PSM tleská fotbalové** nádheře...

World Cup'98 je vyvrcholením pětileté mravenčí práce. Při pohledu zpět si uvědomíte, že všechny předchozí hry *FIFA* byly jen zahřívacími koly. Stejně jako když trenér vyšle na hřiště experimentální mužstvo proti slabému protivníkovi, aby si na jistotu otestoval nové hráče, tak i EA použili *FIFA '97* a *Road To World Cup* coby předskokany na trhu.

Prezentace byla vždy doménou EA Sports, ale *World Cup* i v tomto ohledu překonává všechno předchozí. Píseň Tubthumping od Chumbawamba odstartuje bombastické intro s maskotem v hlavní roli. Přes obrazovku přelétávají obrázky klasických fotbalových okamžiků a nejskvělejších akcí. V EA se snažili zachytit všechny aspekty fotbalu v televizi a dát *World Cup 98* náležitou atmosféru a realismus. Když se k Des Lynamovi a Johnu Motsonovi ve hře na komentátorském stanovišti přidá Chris Waddle, je na pozadí slyšet hudbu z fotbalového pořadu Super Sunday ze satelitní televize Sky Sport.

Na ostře sledovanou premiéru přichází *World Cup 98* již jako hotová skvělá hra. Značka FIFA znamená, že k dispozici je každé mužstvo i každý hráč (i mnozí ti, kdo se nedostali mezi 32 vyvolených). Je bezpochyby zábavné být na chvíli Ronaldem nebo Shearerem, ale *World Cup 98* bere v úvahu navíc i ty nejmenší detaily. Výkopy se odehrávají ve stejném čase jako na skutečném mistrovství a zápasy se odehrávají na autentických stadionech. Jsme přesvědčeni, že žádný opravdový fanda se nepokusí přeskočit úvodní dlouhé, leč fantasticky vtahující sekvence s představováním týmů a národními hymnami.

Ovšem hlavní deviza *World Cup 98* souvisí s intuitivní hratelností a rozmanitostí voleb. Hra může být hrána jednoduchým silovým stylem, ale i s parádičkami a kopy z voleje. Hra

■ VÝROBCE:	EA	■ DISTRIBUTOR:	EAC
■ DATUM VYDÁNÍ:	květen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	nebylo stanoveno
		■ STYL:	fotbal

[1, 2] Gólová akce při tlaku Itálie na Chorvatsko. [3] Švédsko vede nad Holandskem jedna nula. Oslavy Johnathana Livingstona Seagulla a trocha statistiky. [5] Nizozemí se chystá na výkop. [6] Polygonoví? Ano. Ostré rysy? Samozřejmě. Mnohem lepší než krabicové palice z *Three Lions*? No jasně.

1


2


3


6


5


4


roste s vámi - množství voleb vám dává možnost postupovat na žebříčku složitosti ovládání, a až dovedete jeden z mezinárodních klubů k vítězství, zažijete si skvělý pocit.

Druhým důležitým rysem *World Cup 98* je větší inteligence hráčů, kteří si naprosto věrohodně vybíhají do volného prostoru, brání a přesně přihrávají.

Neuvěřitelná pozornost byla věnována detailům: když si kamera ve hře přiblíží hráče, okamžitě některé rozpoznáte i přes malé zkreslení obličejů. Hráči ve *World Cup 98* vypadají jako by skutečně s provinilým obličejem někoho odstrkovali od míče nebo se nervózně hnali k velkému vápnu. Navíc plynulost jednotlivých animací je stejně hladká jako brada Michaela Owena. Další milion detailů se týká všeho, co vás jen napadne: špinící se dresy, skvělé opakovačky, kvizové otázky pro pobavení mezi pauzami, intro sekvence ke každému francouzskému městu atd. atd.

> KDYŽ SI KAMERA VE HŘE PŘIBLÍŽÍ HRÁČE, OKAMŽITĚ NĚKTERÉ ROZPOZNÁTE I PŘES MALÉ ZKRESLENÍ OBLIČEJŮ.

Ve *World Cup 98* EA s úspěchem odstranili chyby, s nimiž se potýkali v předchozích fotbalových hrách. Hráčům budou vyhovovat čtyři rychlosti hry, rádoby-Ronaldové si vychutnají technické možnosti, strátégové ocení taktiku a my ostatní se budeme bavit možností napravit výsledky zápasů, které jsme se slzami v očích sledovali docela nedávno. Je pravda, že dokončení této hry fakticky trvalo celých pět let, ale to nemění nic na tom, že *World Cup 98* představuje vrchol fotbalových her. A propos, kam se na to hrabe *Three Lions* alias *Golden Goal 98*. Nic se nemůže vyrovnat kráse, komplexnosti a hratelnosti fantastického *World Cup 98*.

Steve Merrett

1


2


Pokud vám nestačí zvolit si tým, co takhle stadion? Pohybujte vlaječkou po mapě [1], vyberte si stadion a pak se kochejte leteckými záběry [2]. Krása.

Alternativy...

World Cup 98	9/10
Actua Soccer 2	9/10
ISS Pro	9/10
Three Lions	8/10
FIFA '98	8/10
ISS Deluxe	8/10
Goal Storm	8/10
adidas Power Soccer 2	7/10

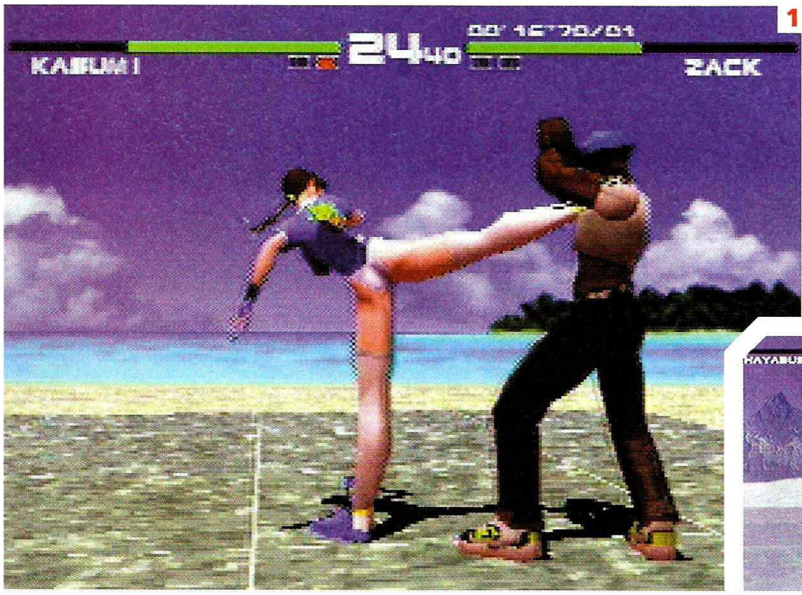
VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín 4

■ GRAFIKA:	Působivě detailní a skvěle animovaná.	9
■ HRATELNOST:	Tak bezprostřední a zábavná jako nedělní fotbálek.	9
■ ŽIVOTNOST:	Pokud máte kolem pár kamarádů, je téměř nekonečná.	10

I když to trvalo pět let, vyšla nakonec z úsilí EA nejlepší fotbalová hra. Opravdu si název World Cup zaslouží. Je to vítěz finále.

9 z deseti









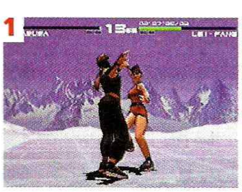
[1] Opakované stisknutí tlačítka vyvolá mini-kombo. [2] V této hře najdete pouze dvě útočná tlačítka, kop a pěst. [3] Tlačítko „Hold" vám umožňuje zastavit protivníkův útok a okamžitě zaútočit. [4] Řeči o tom, že v *DOA 2* bude možno si navolit eroticky laděnou verzi pro dámy s muži bez slipů se doufejme nezakládají na pravdě.

Dead Or Alive

Na první pohled vypadá, že ve hře jde pouze o zdvihající se ženská trička. Ale neskrývá se náhodou pod klamavou fasádou nový *Tekken*?

Ano, je tomu opravdu tak. Ženské postavy v *Dead Or Alive* mají hyperaktivní mléčné žlázy. V mnoha ohledech je škoda, že se Tecmo propůjčila takovému lacinému triku, neboť hra sama je velice dobrá a některými částmi i značně originální. Má hi-res grafiku, navíc i pohyb postav je zde krásně plynulý, čímž se od většiny svých playstationových současníků výrazně odlišuje. Při její koupi peníze rozhodně nevyhodíte oknem, ať již máte doma bojových her, kolik chcete. To, že v základním menu máte možnost volby „Houpání ňader", úroveň hry tak trochu snižuje. Ale vlastně možná ani ne.









[1] Bez okolků do boje! [2] Bůh ví, kam tento „speciální chvat" povede. [3] Elegantně. S nadhledem.

Možná je to vše taková neškodná klukovina podobná nespočtu vtipů, které každodenně slýcháme.

Dead Or Alive však od ostatních playstationových bojovek neodlišuje pouze pérovacími vymoženostmi soupeřek, které na vás zákeřně číhají na každém kroku. To, co ji skutečně odlišuje, by při troše dobré vůle šlo nazvat odkazem Modelu 2. Před několika lety totiž lidé od Segy přišli s nápadem, že pár vybraných automatových producentů by se mohlo licenčně spojit a vytvořit skvělou technologii, která stojí mimo jiné za takovými tituly jako *Virtua Fighter 2* nebo *Sega Rally*. Podepsalo i Temco a *Dead Or Alive* je pravděpodobně výsledkem tohoto snažení.

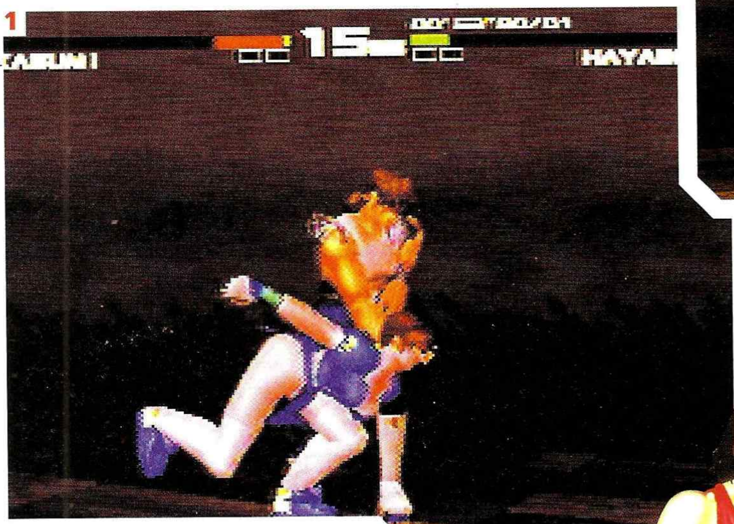
Autoři hry se vyhnuli kopírování tekkenovského modelu dvou tlačítek pro úder rukou, dvou pro kopy, avšak ani nevytvořili nějaký svůj vlastní superoriginální systém ovládání. Hru postavili na segovském standardu jednoho tlačítka pro úder, jednoho pro kop a jednoho pro krytí útoků. Je to snad na PlayStation vůbec poprvé, co se nějaká hra přiblížila typu *Virtua Fighter*. A jsou zde i další podobnosti - například mnoho pohybových sekvencí a herních technik okamžitě upomene na své ekvivalenty ve *Virtua Fighter*. A rozhodně to není na škodu. Ať má Sega hardwarové mouchy, jaké chce, její výjimečné postavení na softwarovém poli je neoddiskutovatelné.

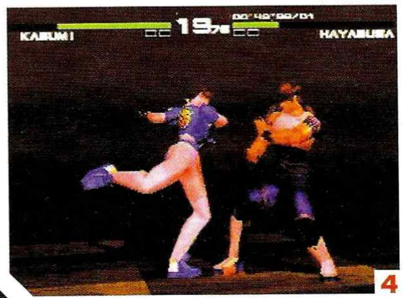
Navíc v ostatních ohledech je *Dead Or Alive* rozhodně víc než pouhá imitace segovského titulu. Stejně jako ve většině bojových her se i zde děj odehrává v jasně ohra-



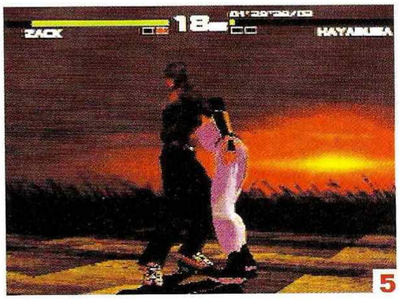
■ VÝROBCE:	Tecmo	■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	červen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	nebylo stanoveno
		■ STYL:	3D bojovka

[1] „Podrbání na nose" od Hayabusy je zvláště brutální. [2] Hi-res grafika - to je pro oko skutečné posvícení. [3] Bojové arény jsou situovány na nejrůznějších místech - od pláží až po hororové vize technologické budoucnosti. [4, 5] Všechna pozadí jsou pouze v 2D.

1




4



5

2


3




ničeném prostoru. Avšak místo zdí nebo smrtonosných propadlišť přišlo Temco s pojetím nebezpečné zóny (Danger Zone) - pokud se bojovník dostane mimo vyhrazený prostor, obrovská exploze jej vyhodí do vzduchu, přičemž vyhození z arény nemusí znamenat automaticky smrt. I když často ano, jelikož jeho soupeř má možnost zasadit padajícímu tělu ještě jeden krutý úder.

Podobné zahrávání si s nepřítelem najdete i v jiných bojovkách - kde například můžete na soupeře klesajícího k zemi vypustit zdrcující kombový atak - ale v žádné z her nemají tato „dorážení" takový význam jako zde. Až hru náležitým způsobem zvládnete, budete schopni své protivníky likvidovat čtyř, pěti nebo šesti úderovými komby a celé to znovu ještě zopakovat, až bude padat k zemi. Dívat se na hru v podání zkušených bojovníků,

NAPŘAHUJE-LI SE VÁŠ PROTIVNÍK K ÚDERU, JEDNODUŠE STISKNĚTE ČTVERCOVÉ TLAČÍTKO, A VÁŠ HRDINA ÚDER VYKRYJE.

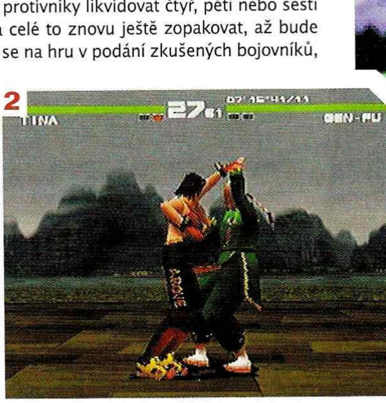
je jako sledovat vysokorychlostní balet plný násilí, přičemž oba bojovníci se trumfují neuvěřitelnými sériemi úderů nebo kopů.

To samo o sobě pochopitelně není nic nového. Konec konců protivníky můžete zdařile dorážet i ve hrách typu *Tekken* a provádět nejrůznější komba skoro v souvislé řadě vám umožní většina bojovek. Avšak *Dead Or Alive* se liší tím, že vám umožňuje se proti útokům velmi účinně bránit. Máte pochopitelně k dispozici základní blokový pohyb, ale také zde je proti-útokové tlačítko. Návod k jeho použití je velice prostý: jakmile protivník napřahuje k úderu nebo ke kopu, klepněte na něj, vaše postavička přicházející úder vykryje a navíc jen tak ledabyle přidá ránu navíc nebo uskočí před kopem či se vyhne chystanému chvatu. Jistě již tušíte, že tato funkce hru ovlivňuje zcela zásadním způsobem.

Komba se s každou další vydanou hrou stávají delší, tím pádem hráči tráví stále více času jejich zapamatováváním a vykrýváním různě poskládaných útoků. Avšak v *Dead Or Alive* toto

3


1


2


[1] Je jasné, že ten stařík prohraje, ne? Jasné. Rychle se odsud klid'te dědo, nebo vás sejme. [2] Že by to byl nějaký vtip? Taneček dvou bojovníků? Rozhodně ne. [3] Zacka rychle přejde smích.

Dead Or Alive

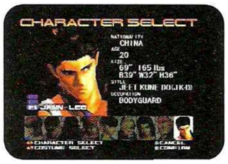
POSTAVY

Ve hře si můžete vybrat z devíti postav, zde představujeme jen ty, v nichž jsme našli největší zalíbení...



HAYABUSA Temný ninja, který kvůli akné a špatnému dechu musí na obličeji nosit šátek.

JANN-LEE Typ, na který ženské letí, trochu střihnutý na způsob Bruce Lee.





KASUMI Dost ostrá čahounka, něco na způsob Chun-Li. A pozor, pro ránu nikdy nejde daleko.

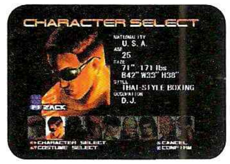
LEI FANG Něco na způsob typické japonské školačky. Svá vítězství vždy bouřlivě a naivně oslavuje.





TINA Občas se při boji pohupuje v bocích. Oblečená chodí jako pistolnice. A nosí stetson.

ZACK V pohodě. Vyčáhlý amerikán si to chce rozdat - a ve velkém stylu. Proč ne?



1



2



3



4



[1] O co méně má Gen-Fu vlasů, o to bohatší je jeho rejstřík úderů. [2 - 4] Lei-Fang chystá útok, ale Jann-Lee ho bravurně vykryje: stisknutím tlačítka „Hold" ji chytne za zápěstí, pak sám přejde do útoku a vymlátí z ní živou duši.



vůbec není zapotřebí. Pokud si váš protivník libuje v komplikovaných útočných sekvencích, lehce jej můžete sejmout, ještě než vůbec nasadí k první ráně. Pochopitelně to ale platí i obráceně. V důsledku toho hra opravdu úžasným způsobem „plyne". Od obrany k útoku můžete přejít doslova v okamžiku. Ve věku, kdy bojovkám vládně tekkenovský duch, je toto obzvláště osvěžující.

Přirozeně i *Dead Or Alive* má své chybičky. Zaprvé, a to především, režim hry pro jednoho hráče rozhodně nekonkuruje režimu pro dva. To je patrně slabé místo všech bojových her, ale přesto v *DOA* je režim pro jednoho hráče až příliš frustrující. Postavy ovládané automatem jsou totiž zatraceně dobré a přicházejí s těmi nejhoršími fintami vždy, když to čekáte nejméně, takže je velice těžké jejich útoky předem odhadnout. Neznamená to, že by hra nešla dohrát, nicméně ve vyšších úrovních se musíte přiklonit ke značně nefér taktice jednoho úderu a hraní na čas. Budete-li se pokoušet vymyslet něco samurajského, se zlou se potážete.

A ještě jedna věc: energy-bary jsou příliš krátké. Pro režim dvou hráčů je lze sice rozšířit, ale v sólo režimu představují naprostou katastrofu. Těžko si to s počítačem můžete pořádně rozdat, když pět nebo šest náročnějších úderů vás zcela oddělá. Je pochopitelné, že v automatových bojovkách budou ukazatele energie vždy krátké - výrobci totiž chtějí, aby se u veřejně instalovaných automatů lidi točili, a ne aby zde někdo mašinu trápil celé odpoledne svými taktickými výmysly. Nechápu ale, proč nejde do konverzí pro domácí konzoly vložit volbu pro natažení těchto ukazatelů? Jsou tací, kterým se krátká kola líbí, jiné však zase řádně dožírají.

Přese všechno *Dead Or Alive* je skvělá a jedinečná bojovka. Je rychlá - možná rychlejší i než *Tekken 3* - jsou zde nesčetná tajemství, mnoho triků, které je třeba zvládnout, stejně jako bojových technik. A ta prsa to zas tak moc nekazí, opravdu.

James Price

1



2



[1] Tinin direkt právě vyslal Gen-Fua na oběžnou dráhu. [2] Bojování mimo „ring" v takzvané danger-zone je hodně nebezpečné.

Alternativy...

Tekken 2	10/10
Tekken	9/10
Soul Blade	9/10
Dead Or Alive	8/10
Bloody Roar	8/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

- GRAFIKA: **Přesná, detailní a zatraceně rychlá. 8**
- HRATELNOST: **Hra se snadno hraje a umožňuje dosáhnout i značného mistrovství. 8**
- ŽIVOTNOST: **V počtu a rozmanitosti postav se s *Tekkenem* sotva může měřit. 6**

Co se týče grafiky a hratelnosti, je *Dead Or Alive* značně před velkou většinou konkurence, nicméně *Tekkenu* a *Soul Blade* se stále dívá na záda.

8 z deseti

■ VÝROBCE:	Luxoflux	■ DISTRIBUTOR:	Activision
■ DATUM VYDÁNÍ:	červen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	závodní bojovka

UP TO 2 PLAYERS · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

Vigilante 8

Nakynuté afro účesy, rotující diskotékové koule, psychedelicky opatlané bouráky, Disco is not dead.





[1] Takhle vypadá útok. [2] A takhle vypadá kasino.

A navíc bazuky a hudba, která jako by právě vyskočila z konzervy s etiketou Horečka sobotní noci - ano, takovému estetickému šoku ve stylu sedmdesátých let je člověk vystaven v létě roku 1998. Kupodivu nejde o comeback blaxplotation filmu, ale o novou playstationovskou hru *Vigilante 8*. Žánr je jasný na první pohled: válka aut. Do jedné z arén (můžete si vybrat z nejrůznějších amerických prostředí - od texaských naftových vrtů, přes neóny bičované kasino až po slavnou Hooverovu přehradu) je vypuštěna smečka zběsilých automobilů, a může se to začít řezat. Cílem pochopitelně není někam dofunět jako první (ono ani není kam), ale co nejrychleji sešrotovat všechny své soupeře, dřív než oni odešlou na vrakoviště game overu vás. K tomu vám pomáhá spousta šikovných věcí příhodně se povalujících všude kolem - jsou tu klasické raketomety, pokladače min i řízené střely. Hlavním trumfem hry je devastace. Můžete si dosyta užít pozvolné proměny svého protivníka v doutnající chuchvalec zmuchlaného plechu (karosérie se prohýbá, okna praskají, dveře létají), můžete ho rozstřílet, rozjezdit nebo nechat zavalit lavinou, kterou na něj chytře sestřelíte. To samé můžete dělat i s většinou





[1] Viva Las Vegas: destrukce je lepší než ruleta. [2] V dvouhráčském módu není moc velký rozhled.

věcí okolo (jediné, co tu chybí, jsou lidé, které byste mohli vesele přejíždět). Dalo by se čekat, že to, co pro jednoho hráče představuje celkem solidní zábavu, bude pro dva dost dobrá řežba. Je to tak. Skoro. Hlavním problémem hry pro dva je totiž rozdělení pohledu nikoliv do dvou vodorovných obrazovek nad sebou, ale do dvou svislých vedle sebe. To vám sice na jedné straně umožňuje vidět fakt velký kus oblohy, ale na straně druhé poněkud znesnadňuje orientaci v prostoru.

Vigilante 8 se odvážně vypravil ve stopách populárního dua *Twisted Metalů*, ale nepodařilo se mu je ničím přebít. A i když má opravdu sympaticky úchylnou disco stylizaci (tvůrci pochopitelně nejsou komerční sebevrazi a při hře si můžete diskotékovou kulisu vypnout a hodit tam surf music, klasiku nebo jiný z dvanácti různých tracků), faktem zůstává, že to není tak maniakální řežba, jaká by mohla být.

Štěpán Kopřiva





[1] Ultimativní zásah na letetckém vrakovišti. [2] Tenhle školní autobus je určitě plný dětí. Napalte do něj ještě jednu raketu.

Alternativy...

Twisted Metal 2	9/10
Vigilante 8	7/10
Twisted Metal	7/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Vychytaná v detailech a příjemně demoliční.	8
■ HRATELNOST:	Kdo rád ničí auta, ten se nudit nebude.	7
■ ŽIVOTNOST:	Celkem krátká, dvěma hráčům vydrží déle.	6

Automobilová disco řezačka - aneb všichni na jednoho. Jednoho hráče zasytí, dva mají šanci se docela pořádně nacpat.

7 z deseti





[1-3] První tři hráči - Mary, Taku a Yuki. Červené úsečky ukazují míru jejich schopností. [4] Nevkusné oblečení je na greenu předpis. [5, 6] Skvěle animovaný nápřah. Lehký ťuk...



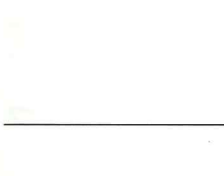


Everybody's Golf

Když do redakce dorazí na recenzi **nějaký golfový simulátor,** většinou se každý snaží někde zašít, aby ho nemusel recenzovat, **ale tentokrát tomu bylo přesně naopak...**

Stává se jednou za čas, že do redakce PSM dorazí opravdová pecka. Obvykle je to hra, o které jsme ještě skoro nic neslyšeli (což znamená, že je japonská), nebo o které jsme sice slyšeli, ale tak nějak čekáme, že nebude nic moc. Ze druhé jmenované dělá opravdovou pecku to, že když hru vysvlékneme z igelitu a vsuneme do jednoho z našich šedých zázraků, zjistíme k našemu obrovskému překvapení, že to vlastně je úžasná hra. Hraní je pak o to příjemnější.

Tak tomu bylo i s *Everybody's Golf.* Ani v tomto případě jsme o hře skoro vůbec neslyšeli, a to až do doby, dokud jsme před několika měsíci neobdrželi její previewovou verzi. Když jsme na obalu spatřili její název, rozhodně nás to nikterak nebralo. **Golfové hry totiž většinou nepatří mezi tituly nabízejících vzrušující a žádanou zábavu.**



Ale *Everybody's Golf* je opravdu naprostá bomba. Hra má japonský původ a je to klasický počítačový golf - jedním kliknutím určujete sílu, druhým přesnost. Jak ostatně vidíte sami, autoři se nepokoušeli hru udělat co nejrealističtější ve stylu *Actua Gofu* nebo *PGA.* Místo toho zvolili komiksový design a postavy.



Nejde o to, že by hra nabízela něco úplně nového - to skutečně není ten případ. Spíše je jakýmsi výtahem toho nejlepšího ze všech předchozích golfových her, přičemž výsledkem je živější, zajímavější zábava s osobitým šmrncem.



***Everybody's Golf* je prostě radost hrát. Má skvělý engine, díky němuž opravdu můžete dělat vše, co jste kdy viděli na golfovém greenu** (a jako je tomu u všech dobrých simulačních her, i zde jsou nejrůznější virtuózní fintičky přece jen o něco snadnější než v opravdovém životě). Navíc je hra neskutečně rychlá (18 jamek uděláte, pokud se tedy ženete, za pouhých půl hodiny) a dokáže poskytnout všechnu radost i vztek, které jste kdy zažili při golfovém zápase.

Dalším jejím kladem je její

UP TO 4 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	**Camelot**	■ DISTRIBUTOR:	**SCEE**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**červen**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**3+**
		■ STYL:	**sportovní**









[1] Máte před sebou pět rozdílných hřišť a pak ještě jedno překvapení! [2] Hráli-li jste někdy dříve golf, budete v této hře jako doma. [3, 4] Každá z postav má svůj vlastní rejstřík výrazů lišících se podle toho, jak se jí daří.

vyváženost. Na začátku máte například přístup pouze k jedné postavě a na jedno hřiště. Toto hřiště je poměrně snadné - jamky jsou blízko a v cestě vám nestojí mnoho překážek. Stejně snadno se ovládá i váš hráč. Každá další postava má tři atributy: sílu, koncentraci a schopnost dávat úderům faleš. Váš první hráč má jen malou sílu (takže míček neodpálí příliš daleko), velkou koncentraci (což znamená, že se vám údery snáze trefují) a jen malý spin (tudíž s míčkem nic nevymyslíte, pouze ho můžete trefit rovně). Postupem času se dostanete i k ostatním postavám, a to tak, že je porazíte ve Vs režimu, zjistíte, že postupně roste vaše síla i spin, avšak ubývá koncentrace; abyste dokázali svých nově nabytých schopností náležitě využít, musíte dosáhnout značné zručnosti.

Celkem vás čeká pět hřišť (a pak ještě jednou speciální překvapení, které zde pochopitelně nevyzvoníme). Účastníte se turnajů, vítězstvími a dobrou hrou získáváte zkušenostní body (získáte je, zahrajete-li hřiště pod par, nebo když se vám podaří obtížné údery). Navíc budete mít celkem k dispozici deset různých postav, které však můžete získat jen tehdy, postavíte-li se proti nim a porazíte-li je. Díky novým hřištím a postavám je hra opravdu strhující zábavou. Rovněž ji jen tak nedohrajete: *Everybody's Golf* prostě za ty peníze stojí.

Najednou mohou hrát až čtyři lidé, i když i hra pro jednoho hráče nabízí rozhodně největší zábavu,

> OSMNÁCTIJAMKOVÝ TURNAJ UDĚLÁTE, POKUD TEDY HODNĚ SPĚCHÁTE A JSTE OBSTOJNÝ HRÁČ, ZA POUHOU PŮL HODINU.

kterou jsme kdy u golfové hry zažili (hra si dokonce pamatuje, které trofeje jste vyhráli, a můžete si je kdykoli prohlížet), což je ostatně důvod, proč ji považujeme za vůbec nejlepší golfový simulátor. **Vaše nejskvělejší údery dokonce zapíše na memory kartu, aby se dochovaly i budoucím generacím - takže pokud se vám podaří zahrát jamku na jeden úder, bude to navždy zaznamenáno.**

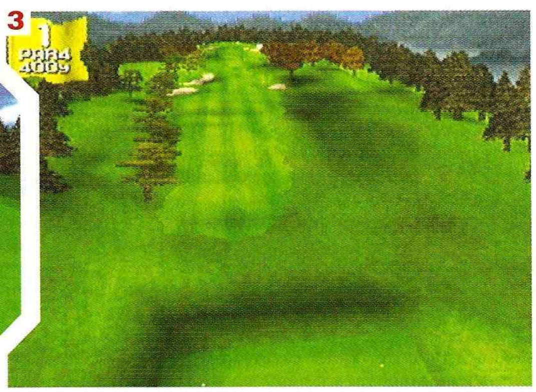


Není to hra, po které, když ji zvládnete, byste se mohli účastnit Master's či se stali druhým Nickem Faldem nebo Ivanem Lendlem. Máte-li takové ambice, asi dáte před hrou raději přednost skutečnému greenu. Avšak pokud si golf chcete trochu užít, a také se vám líbí podobné počítačové hry, pak *Everybody's Golf* do puntíku vyplní to, co slibuje nápis na obalu: Golf pro každého.

Steve Faragher







[1-2] Ve hře máte mnoho možností, jak si ji usnadnit, například tuto mapku. [3] Na každou jamku se vždy můžete podívat z ptačí perspektivy.

Alternativy...

Everybody's Golf	9/10
Actua Golf 2	7/10
PGA Tour Golf '98	7/10
Virtual Golf	5/10

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Skvělý design v komiksovém stylu.**	**9**
■ HRATELNOST:	**Nejlepší golfový engine všech dob.**	**9**
■ ŽIVOTNOST:	**Díky postavám a hřištím vám hra vydrží dlouho.**	**9**

Skvělá hra, která oživí váš zájem o golf. Perfektní provedení, úchvatný design, strhující hra. Tento titul se opravdu povedl.

9 z deseti

UP TO 4 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	Hudsonsoft	■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	květen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	arkáda

[1] „Jsou chvíle, kdy člověk neví kam by bombu složil." [2] Terorista se spokojeně rozhlíží. Tohle byla ještě před chvílí mateřská školka. [3] Lhal jsem. Jediné co Bomberman likviduje, jsou mochomůrky a zvířátka. A pak sebere modrý krystaly a je pryč.

1


2


3




Bomberman World

Dynamit, dynamit, udělá bum.

Dynamit, dynamit, rozboří dům...

Vím co se čeká. Že napíšu něco o tom, jak se mi do očí krade slza při opětovném shledání s herním veteránem. Jenže to by byla lež. Nemám oči. Poslal jsem je nevidomým dětem, aby měly co jíst. A kromě toho se *Bomberman* - přestože kdysi kraloval každému počítači i konzole - nějakým způsobem proplížil kolem mě neviděn, neslyšen. Zkrátka ve mně při jeho spatření nevykvetlo žádné odporné poupě stařecké nostalgie (jo, kdyby to byl *Manic Miner* nebo *Boulder Dash*, to by byla jiná), a tudíž tato recenze bude ryze objektivní a nezaujatá.



Takže *Bomberman* je remix staré hry a jako u většiny starých her je její princip geniálně jednoduchý. Malý chlápek vyhlížející jako postavička z Lega (kosmonout? robot?) prochází bludiště a v časovém limitu likviduje překážky a nepřátele pomocí pokládání bomb (takový výcvikový program pro budoucího člena IRA). Při tom sbírá modré krystaly, jež mu umožňují postup do dalšího kola, kde je složitější bludiště, kratší časový limit, víc překážek a mnohem, mnohem víc nepřátel. Na konci každého levelu samozřejmě nemůže chybět hlavní boss, kterého je taky třeba připéct u táboráku exploze. A pak následuje další úroveň a všechno se to opakuje až do úplného zmagoření.



Hlavní problém nového *Bombermana* je steretotyp (starší verze se musela spokojit s monotypem). Jedno bludiště se mění v druhé, a i když je grafika příjemná, je to pořád na jedno - byť příjemné - brdo. Jen opravdový herní fanatik se dokáže prokousávat level za levelem, pokud ovšem dřív i jeho trpělivost nezlomí nepohodlný způsob ukládání pozic. Navíc, na rozdíl od původního *Bombermana*, na kterého hráč pohlížel kolmo svrchu, je *Bomberman World* sjížděný šikmo seshora, díky čemuž se o existenci některých protivníků hráč dozví teprve, když mu cupují hrudní koš.

Bomberman World je obstojnou záležitostí na ukrácení nudné chvíle - pokud tedy člověk nemá žádnou jinou lepší hru a omrzelo ho i šťourání se v nose.

Jiří Pavlovský

1


2


[1] Co tě nazabije, to tě posílí. A zabije tě všechno. [2] To všechno vás čeká.

Alternativy...

Blast Chamber	7/10
Poy Poy	7/10
Worms	7/10
Bomberman World	6/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Detailní a roztomilá.	7
■ HRATELNOST:	Rychle se dostanete do hry a stejně rychle ven.	7
■ ŽIVOTNOST:	Jen hráč s trpělivostí supa pozná finální demo.	6

Snesitelná polologická poloarkáda a především polonuda. Hra pro dva hráče je trochu zábavnější - ale to je většina her pro dva.

6 z deseti

■ VÝROBCE:	Quickdraw	■ DISTRIBUTOR:	Telstar Electronic St.
■ DATUM VYDÁNÍ:	červen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	závodní arkáda

Wreckin Crew

Všichni jste určitě někdy zatoužili stát **se roztřeseným penzistou** nebo zavilým mongoloidem. **Konečně máte šanci.**



1



2



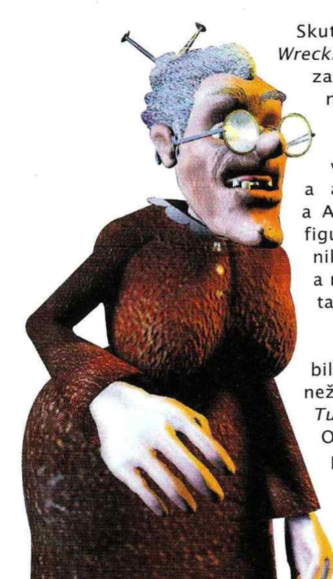
3

[1] 2-playersovská volba neselže skoro nikdy. [2] Kdo chce být první, musí hodně používat plyn. [3] Kdo chce být poslední, musí hodně používat brzdu. [4] Kdo se chce mít dobře, musí žrát bonusy.



4

Přes svůj slibný název tato hra nemá nic společného s populárním českým comicsovým magazínem CREW. Tady nejde o comics, tady jde o velmi rychle jezdící auta. O rychle jezdící auta řízená velmi divnými lidmi.



Skutečně, co se týče řidičů, poskytuje *Wreckin Crew* odzbrojující nabídku těch nejbizarnějších typů: můžete na sebe navléknout vrásčitou kůži stoleté babky, změnit se v neandrtáloidního primitiva s příznačným jménem IQ nebo naopak v geniálního (a šíleného) vědce Nitrouse a ani volba siamských dvojčat Kanea a Ableho není marná (interním fórkem je figura nazvaná Bizley the Biker, což není nikdo jiný než známý comicsový malíř a metalistický motorkář Simon Bisley - ha, takže přece jen comics!).

Hra samotná se svým pojetím automobilových závodů řadí na úplně opačný pól, než který zaujímá deliricky realistické *Gran Turismo*. Zde žádnou realitu nenajdete. Ovládání se skládá ze čtyř základních prvků a s nějakými jemnými nuancemi fyzikálních zákonů se tu autoři také moc neparáli - vozidla se pohybují s bohorovnou klouzavostí kybernetických myší. Což je v pořádku, protože simulace skutečné jízdy vozem není účelem této hry.

Účelem této hry je přiznaně jednoduchá gamesnická autozábava. Na rychlé, řemeslné úrovni, v klasických kulisách typu New York, s lehce psychopatickými zbraněmi, jako je například autogen vystrčený z okna jedoucího vozu, a s příjemným cartoonovým designem.

To, že ve hře není nic, co by nebylo v tuctu dalších pohodově stylizovaných benzínopretěkách, je ovšem jiná věc, a každý člověk se sám za sebe musí rozhodnout, jestli je jeho touha proměnit se v řidiče s vizáží, jež je tou nejlepší vstupenkou do ústavu pro duševně choré (nebo do domova důchodců), natolik silná, že se vypraví do obchodu s playstationovými hrami a pronese tam silným rozhodným a neochvějným hlasem, nepřipouštějícím odpor: „Hej, prodavačský slouho, okamžitě mi vydej *Wreckin Crew*!"

Štěpán Kopřiva



Tahle babka je ztělesněný ďábel - fantóm silnic chycen při činu.

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Hodně barev, jasný cartoonový vliv.	6
■ HRATELNOST:	Jednoduché ovládání, a má to drajv.	7
■ ŽIVOTNOST:	Dost tajných zbraní a bonusů.	7

Na omak příjemný automobilový nonsimulátor. Na druhý omak docela rychlý a docela zábavný. Penzisti vrací úder.

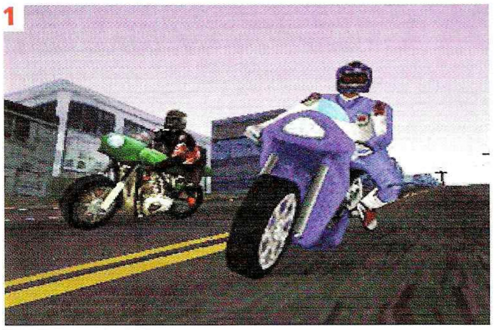
7 z deseti

ONE PLAYER | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

VÝROBCE:	Electronic Arts	DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
DATUM VYDÁNÍ:	červen	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11+
		STYL:	3D závodní/bojová

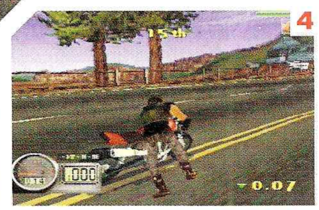
Road Rash 3D

Chcete se po dálnici řítit jako blesk a pořádně to osolit, slyšet **bručení motoru a kvílení brzd?** Jestli ano, tak neváhejte a račte si nasednout, je tu *Road Rash 3D*.

1


2


5


4


3


[1] Vypadá dobře, příjemná na dotyk, voní kůží. Hmm. [2] Ukázka skvělého grafického zpracování. [3, 4] To je jeden týpek z DeSadovského gangu. Asi si bude muset skočit ke krejčímu. [5] Toto není nejlepší pro vaše kolena.

Alternativy...

Moto Racer	8/10
Road Rash 3D	7/10
Road Rash	6/10
VMX Racing	3/10

Čeští motorkáři jsou hodně nestyloví. Většině jich táhne na čtyřicítku, hára mají jako lidi ze Status Quo, jsou nacpaní do těsných kožených kalhot s nášivkami Castrol GTX a balí šestnáctky. Zbytek má sajdkáry a poslouchají třeba Laufera. Prostě to není ono. **V *Road Rash 3D* na to ale klidně můžete zapomenout, hra vás totiž doslova přenese do anglické subkultury motorkářských gangů, kde se konají souboje se řetězy a impozantní poprsí místních krásek se tísní v lakových vestičkách.**



Road Rash stojí na starém modelu, jakým začínají všichni motorkáři. Prostě přijdete do obchodu, vyberete si svůj gang (DeSades, Café Boys, Dewleys nebo Techgeists?), vyberte si tu svou stíhačku, pak trochu kožených věcí a hurá na silnici. V Arcade režimu to jde zvládnout velice rychle. V celé hře však budete také hodně závodit, a především se snažit vyhrávat, a to z jednoduchého důvodu: vyhrávání totiž nese prachy a možnost postupovat dále. Toto závodění se odehrává na rozlehlém systému silnic modelovaném podle pobřeží sanfranciského zálivu. Všechny cesty a silnice jsou propojené, takže pokud chcete, můžete to vzít špatným směrem a jednoduše odjet. Všechny závody se odehrávají mezi dvěma bary, které vlastní gang.

V TÉTO HŘE JE BOJ NADE VŠE, BEZ NĚJ NEMÁTE ŠANCI NA ÚSPĚCH, DO OSTATNÍCH MUSÍTE NARÁŽET, CHOVAT SE NESPORTOVNĚ ATD.

V této hře je boj nade vše, bez něj nemáte šanci na úspěch, do ostatních musíte narážet, chovat se nesportovně atd. Hra je takovým neškodným agresivně se tvářícím pobavením, hezká na pohled, ale je otázka, zda stojí za ty peníze. Hra totiž nabízí pouze velice fádní děj, a i když postavy vypadají celkem dobře, po chvilce asi začne nudit. Přesto jen dodejme, že zde máte přesvědčivý pocit rychlosti a zoufalí poldové také pobaví. Hra není špatná, ale ani vynikající, což je škoda, protože kožené kalhoty jsou dobrá věc.



Stephen Pierce

VERDIKT

GRAFIKA:	Efektivní, barvitá, humorná.	7
HRATELNOST:	Trochu fádní, ale někdy i strhující.	6
ŽIVOTNOST:	Hodně obtížná hra, připravte se na dlouhou jízdu.	8

Docela rozumná závodní arkáda. Někomu asi sedne. Jiný si pomyslí: Proč proboha ten povyk? Inu každý podle svého gusta.

7 z deseti

Kula World

Výrobce: Game Design
Distributor: SCEE
Datum vydání: červen
Styl: logická

To není hra, která by sedla každému bez výjimky. Někomu může vadit, že tu neplatí základní fyzikální zákony. Přesto, pokud patříte mezi puntičkáře, apelujeme na vás: Dejte této hře šanci. Bude se vám točit hlava z nádherně navržených rotujících úrovní výsostně originálního kousku herního softwaru a bude vám nakonec krásně jako po té sladce vonící pilulce. Jediný důvod, proč vznikl švédský logický rychlík *Kula World*, je dostat vás na lopatky. Je to frustrující záležitost, a tak to má být.



VERDIKT

- GRAFIKA: **Jednoduchá a přeci krásná.** 7
- HRATELNOST: **Gril na šedou hmotu ve vaší lebce.** 8
- ŽIVOTNOST: **Spousta těžkých levelů.** 8

8 z deseti

Mr Domino

Výrobce: Artdink
Distributor: JVC
Datum vydání: červen
Styl: logická

Jako polykač času stojí za ty peníze. Hrajete coby pan Domino a řešíte logické problémy pokládáním kamenů populární stolní hry. Pravidla se vysvětlují velmi složitě, ale věřte nám, je to velmi zábavné. Jednou větou konstatujme: Hlavním nepřítelem v této hře je ubíhající čas. Ještě jedno upozornění. Je-li vaše představa o ideálním herním odpoledni krvavý masakr virtuální motorovou pilou, pak odsud utíkejte rychle honem pryč! *Mr Domino* je neobvyklý titul, ovšem vysoce hratelný.







VERDIKT

- GRAFIKA: **Nic úžasného, ale perfektně sedí.** 7
- HRATELNOST: **Ze začátku matoucí, později pohlcující.** 8
- ŽIVOTNOST: **Více než pět minut a méně než pět let.** 7

8 z deseti

Heart of Darkness

Výrobce: Amazing Studios
Distributor: Infogrames
Datum vydání: červen
Styl: 2D adventura



Heart Of Darkness má dva roky zpoždění. V zásadě není ničím originálním a způsob hry vás nebude nutit k tomu, abyste se k ní za čas vrátili. Této kritice samozřejmě podléhají současné 2D plošinovky jako celek, ale najdou se i takové tituly, které mají natolik inteligentní a nápaditou náplň, že se stanou miláčky kritiků i publika (*Abe*). Přesto *HOD* nepostrádá pěknou filmovou atmosféru a některé mimořádně povedené okamžiky.





VERDIKT

- GRAFIKA: **Krása a skrznaskrz pěkná grafika.** 9
- HRATELNOST: **Většinou zklame.** 5
- ŽIVOTNOST: **Pro dostatečně trpělivé hráče velká.** 6

7 z deseti

Total NBA '98

Výrobce: Sony
Distributor: SCEE
Datum vydání: červen
Styl: sportovní

Celkově vzato, s obrovskou hromadou různých pohybů hráčů, větší ovladatelností pasů a střel a rozmanitými ofenzivními strategiemi má *Total NBA '98* mnoho co nabídnout. Kromě toho tu máme 350 skvěle vyvedených basketbalových profíků a spoustu všemožných voleb a herních režimů. Ale *Total NBA '98* je přesto hlavně pro TOTÁLNÍHO basketbalového fandu, který chce mít pohromadě nejaktuálnější statistiku. Ostatním postačí starší díly.



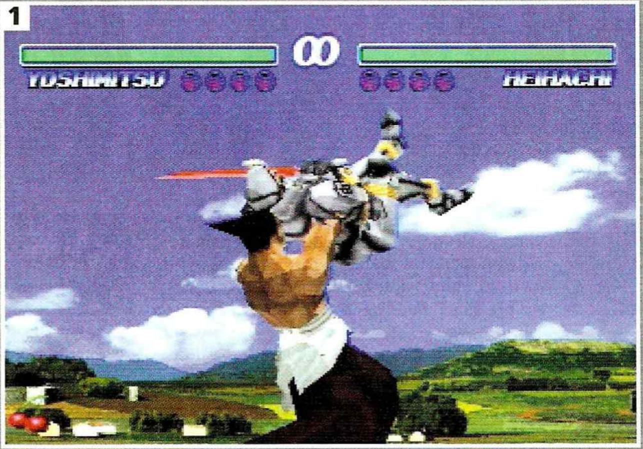
VERDIKT

- GRAFIKA: **Super. Jen při střelbě jakoby se hráči vznášeli.** 8
- HRATELNOST: **Zábava pro dva nebo pro jednoho NBA maniaka.** 8
- ŽIVOTNOST: **Vyhrát basketbalovou ligu není jen tak.** 9

8 z deseti

Platinum

Světem vládne neúcta k starým hodnotám a tradicím. Nováčci vždy převálcují veterány. Nikoli však v oboru her pro naši milovanou PlayStation - oblíbené disky jsou prostě znovu vydávány v platinovém provedení za kulatou tisícovku. Hurá!



[1] Yoshimitsu je jediný frajer vlastnící meč, se kterým dokáže pořádně vyprášit protivníkův kožich. [2] Spekulace, že tento obraz zobrazuje Georgea Michaela, zůstává nepodložená.



Tekken 2











[1] Phoenix ordinuje hlava nehlava. [2] Hello baby, co takhle rvačka? [3] Uf! [4] Breakdanceové šílenství. [5] Pěkný ohoz.

■ STYL:	3D bojovka
■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2
■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ PRVNÍ VYDÁNÍ:	září 1996
■ PŮVODNÍ HODNOCENÍ:	10/10

Tento měsíc je pro platinovou řadu snad nejkrásnější. Tentokrát jde o *Tekken 2* - při jehož prvním vydání se redakce PSM kroutila a skučela jako když lechtáte ohaře. Jak se nám vybarvil o několik měsíců později? Takže dobrá zpráva je, že je levný. A další dobrá zpráva je, že je pořád skvělý, jednička, geniální, kouzelný. Jde ještě pořád o bojovku číslo jedna na PlayStation - a v této pozici setrvá, dokud nebude vydán už teď toužebně očekávaný *Tekken 3*.

Co je na něm tak skvělého? Grafika? Fantastická. Spektrum postav? Jedinečné. Pohyby? Úžasné. Hratelnost? Nejvyšší kvality. V režimu pro jednoho hráče si rozkošně razíte cestu davem roztodivných protivníků. Při nastavení pro dva hráče není nad to, vymlátit z některého z vašich kumpánů i poslední špetku života.

Hlavní jsou v této hře postavy. Jakmile se jednou vydáte do světa *Tekken 2*, zařadí se do vašeho běžného slovníku výrazy jako King, Lei a Jack-2 a kdo by zapomněl na sexy Paula Phoenixe?

Všichni bojovníci, jak normální, tak skrytí, jsou skvěle ztvárněni. Každý má svou osobnost! Každý disponuje šíleným množstvím pohybů, které musíte zvládnout, a každý má vlastní způsob pohybu - vlastní styl, chcete-li. Opravdu je takhle propracovaná. Pokud patříte mezi fanoušky digitálních bojů a mlácení, pak už tento titul pravděpodobně vlastníte. Jestli ne, ve jménu krvácejících ran, proč ne?

Sbírka vašich her na PlayStation je bez *Tekkenu 2* zuboženým chudákem a pravděpodobně se pomočuje, když jdete ven.

VERDIKT 10/10





[1] Pan Phoenix ještě jednou, těsně nacpaný do svých kožených hadrů.



Soul Blade

■ STYL:	3D bojovka
■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2
■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ PRVNÍ VYDÁNÍ:	květen 1997
■ PŮVODNÍ HODNOCENÍ:	8/10







[1-2] Syté barvy, dokonalé animace a spousta zahnutých ostří charakterizuje tuto hru. [3] No tak, pozor na moje boty, jsou nové.

Turecké šavle jsou pro boj vcelku OK. No a vyskytují se v *Soul Blade* geniálního Namca, kde se hrozivá ostří a krutosti jen hemží. Jde o bojovou hru, v níž hrají hlavní roli čepele zbraní a nikoli údery otevřenou dlaní. *Soul Blade* obsahuje, stejně jako všechny předchozí hry od Namca, dlouhou a zajímavou řadu postav. Rock je mužský charakter s vizáží dřevorubce, je silný jako tažný dobytek a přiměřeně stejně inteligentní. Půvabná Sophitia je skutečně neodolatelná, když vám propíchne vnitřnosti hned, jak vás spatří. A hloupě pojmenovaný Siegfried vládne největším porcovačem v celé hře. Rozmanité jsou i možnosti nastavení. Ovšemže nechybí režimy Arcade a Versus. Objevíte i nastavení jako Survive, Team Battle a Time Attack. Ale věřte nebo ne, nejinteresantnější je Training. Váš protivník může skákat, uhýbat do stran a přirozeně i útočit. To všechno je perfektně promyšlené. Zvládnout ovládací systém je hračka. Trojúhelník a Čtverec způsobí horizontální a vertikální útok vaší zbraní. Kolečko má na svědomí celou řadu kopů. A nakonec tu je obrané tlačítko. Při stlačení X vaše postava vyrukuje s krytem a zlikviduje všechny nebezpečné útoky kovových ostří. Jeho jedinou nevýhodou je, že se po dobu stlačení tlačítka nemůžete pohybovat. Životně důležité je zvládnutí taktiky rychlého přenesení obrany níže a umění vzít rychle nohy na ramena. Také uhýbání do stran je vítaným prvkem a propůjčuje bojovým procesům dokonalý 3D pocit. Padá vám sekera přímo na hlavu? Bouchněte jednoduše do jednoho z postranních tlačítek a protivník se nedočká slastného bolestivého úderu, nýbrž jen švihnutí do prázdna.

Grafika je přímo ohromující. Skvěle nakreslené a animované postavy s pozadím, na něž je radost pohledět. Za zmínku stojí i fakt, že firma Namco zmírnila jednu z nepříjemných vlastností tím, že odstranila možnost být vykopnut z ringu. Vezmeme-li v úvahu pět úrovní obtížnosti a volbu Edge Master (kde se musí nepřátelé zabíjet speciálním způsobem), má *Soul Blade* opravdu co nabídnout. Za pár mizerných babek si opravdu zabojujete. Hodnocení to potvrzuje.

Špičková hra, která je teď i přes různá zlepšení levnější.

VERDIKT 9/10









[1 a 2] Ve hře se objevují diametrálně odlišné bojové arény. [3] Perfektní! Jsme daleko lepší než vy, je zbytečné o tom uvažovat. [4] Nemůžete být vyhozeni z arény, paráda!









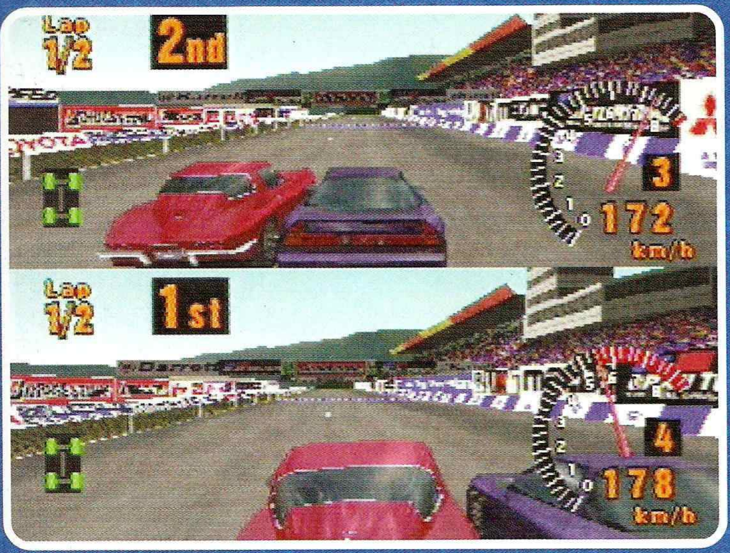


[1] Rozpul toho moulu. [2-3] *Soul Blade* je výhradně o krájení protivníků způsobem, jakým se krájí jablko. [4] Siegfried. Hloupé jméno. [5] Rock předvádí své umění v zacházení se sekerou.

TOP SECRET

Již jste se někdy divili, jak je to jen možné, že někteří vaši kamarádi dokáží udělat tu či onu hru **dvakrát rychleji než vy?** Odpověď je zde: Čtou totiž naše rady, **učí se cheaty** a pozorně sledují tipy, které jim nabízíme.

GRAN TURISMO



O *GT* by se toho dalo napsat tolik, že jsme se museli těžko rozhodovat, jak to provést, abychom posloužili co největšímu počtu lidí. Po několika minutách horečného přemítání nás napadla tato myšlenka - volba pro dva hráče. Nakonec *GT* má přeci tak skvělý režim „2 players", který přesto zůstal tak trochu stranou všech článků. Jsme si jistí, že kdo *GT* vlastní, často mastí závody s kamarády. Čtěte tedy pozorně a dozvíte se, jak to svým spoluhráčům můžete vždy nandat.

ZRUČNOST V ŘÍZENÍ

Ve hře můžete jet mnoha způsoby (opatrně, riskantně nebo přímo nebezpečně), přičemž každý z těchto způsobů má své výhody. Avšak když jezdíte proti kamarádům, můžeme doporučit jedinou metodu se zárukou úspěchu - jet jako prase. První věcí, kterou je třeba se naučit, je jízda smykem - to vám pomůže v zatáčkách, kde nebudete tolik ztrácet rychlost, a navíc efektně ohrozí vašeho soupeře, kterého tak můžete nárazem zadní částí vozu vystrčit z dráhy.

Smyk

Nejprve sejměte prst z plynu a rychle stiskněte brzdy. Natočte auto směrem, kterým chcete jet, a když začne po vozovce klouzat, ovládejte ho opakovaným stisknutím opačného směru. To je nezbytná finta, jak projíždět úzké zatáčky, navíc pokud se vám tento smyk podaří správně načasovat, můžete ze silnice lehce vytlačit své soupeře, a to tak, že se do nich z vnitřní strany prostě navezete. Může se vám při tom stát, že vás smyk vynese příliš daleko, nicméně oni na tom budou ještě hůře - dostanou se možná do hodin a bude jim trvat drahnou chvíli, než se dají do pořádku. Je to trochu sprosťárna, ale účinná.

Řezání zatáček

Řeknete si možná, že na nějakém řezání zatáček nic není - prostě zatočíte volantem, a je to. Ale pokud jste přímo přilepeni na vašeho soupeře, lze tuto fintu skvěle využít k vlastnímu prospěchu. Stejně jako v případě smyku, i zde máte skvělou příležitost vytlačit protivníka na okraj. Představte si tuto situaci. Jedete se svým kamarádem těsně vedle sebe a vjíždíte do úzké zatáčky (pomáhá, když je to vedle skály nebo zdi) a váš soupeř je na vnitřní straně. Jednoduše zatočíte trochu dovnitř dráhy a přidáte plyn, a to až do samotné zatáčky - on mezitím nebude mít dostatek prostoru a narazí do boční stěny. Tak získáte drahocenný







čas a budete moci rychle ujet, zatímco on bude dávat kusy svého auta dohromady a vlastně bude muset začít od nuly. Krátce řečeno: Velice užitečná taktika.

Ošklivý trik

Pokud se vám naneštěstí přihodí, že budete za svým kamarádem, vyzkoušejte tento malý fígl. Až bude předek vašeho auta ve stejné rovině jako záď jeho vozu, přidejte co





nejvíce (např. když zpomalí kvůli zatáčení) a naražte šikmo do něj. Bude-li vše tak, jak má, dostane šílené hodiny, zatímco vás síla nárazu zabrzdí a budete moci klidně ujet s vědomím, že dotyčný kamarád vás již asi nemá rád tak jako dříve.

DRÁHY

Každý, kdo hru někdy hrál, ví, že má celkem 11 základních okruhů. Z nich jsou tři zvláště vhodné pro režim dvou hráčů. Přečtěte si pozorně následující řádky a zkuste se jimi řídit.

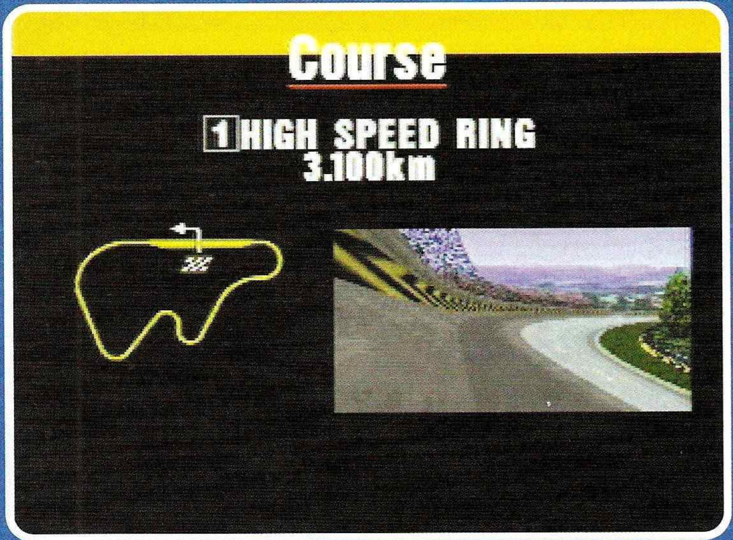
High Speed Ring

První místo, na které se podíváme, je fantastický High Speed Ring. Ten stojí za vyzkoušení hned z několika důvodů, ale především proto, že je rychlý a krátký, a tím pravděpodobnější je, že vám ostatní auta jen tak neujedou. Přidejte si k tomu fakt, že má velice mírné zatáčky, tudíž skoro celou dráhu jedete na plný plyn. Okruh začíná hodně mírným obloukem (najeďte si nahoru a jednoduše držte plyn), po němž následuje úzká, ale zvládnutelná zatáčka - stačí nepatrně zpomalit, a jste v pohodě. Pak následuje hned několik zatáček, které je třeba projíždět smykem, avšak přesto nejde o nic náročného - to nastane až v poslední zatáčce. Můžete ji projet opatrně za pomocí brzd, ale PSM si vám dovoluje navrhnout mnohem radikálnější metodu - zatáhněte za ruční brzdu a zatáčku projeďte smykem. Tím nejenže moc neztratíte rychlost, ale zatáčku projedete i velice elegantně, takže všichni zezelenají závistí.

Clubman Stage 5

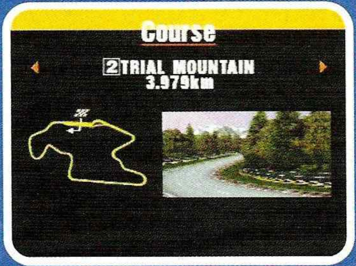
Toto je další krátký okruh, ale také jeden z vůbec nejrychlejších v celé hře. Okruh začíná velice dlouhou rovinkou, na níž by jste před vjezdem do tunelu měli nabrat nejvyšší rychlost.Těsně než do něj vjedete, sešlápněte brzdu, tím dostanete vůz do smyku a pak ho již jenom kontrolujte v zatáčce. Jakmile se dostanete z tunelu, najeďte na levou stranu a do zatáček točte co nejprudším způsobem, jinak se značně zbrzdíte zdí na druhé straně trati. Další zákruta je poněkud obtížnější a vyžaduje velice složitý smyk, jenom teď místo pedálu použijte ruční brzdu a zatáhněte ji dostatečně včas - to znamená asi v okamžiku, kdy se na levé straně objeví pruhy. Pak následuje jednoduchá šikana - zde můžete snadno předjet vašeho kamaráda - po ní několik úzkých zákrut, kde je třeba opět včas jít do smyku, a to je celý okruh. Báječná a zábavná trať.

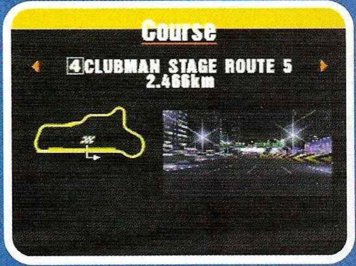




Autumn Mini

Další krátký okruh. Nejenom, že ho projedete dříve než předchozí, ale je také mnohem obtížnější - kolem trati je totiž štěrk a je zde i jedna z nejobtížnějších zatáček v celé hře - hned ta první. Máte dvě možnosti, jak ji projet. Prvním a bezpečnějším způsobem je rychle sešlápnout brzdu a zatáčku vzít smykem, přičemž ztracenou rychlost naberete až na následující rovince. Nebo můžete brzdit až relativně pozdě, což auto trochu roztočí, a pak přidat teprve, když půjdete do hodin. Tímto způsobem neztratíte rychlost, ale na druhé straně je značně náročný, takže ho doporučujeme zkoušet jen tehdy, jste-li dostatečně zkušení, nebo tehdy, máte-li dostatek času a můžete si eventuálně dovolit dlouhý kolotoč na štěrku. Po této zatáčce je zbytek již hračka: smyk, zrychlit, smyk, zrychlit a vítězně do cíle.





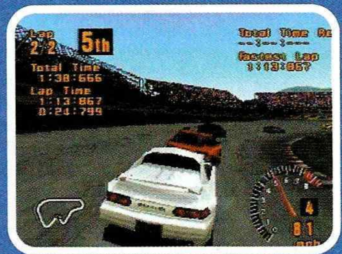
GRAN TURISMO PRŮVODCE DOBROTAMI

Pokud jste se za tu dobu, co čtete náš časopis, dostali k tomu, že jste si zakoupili a zahráli vysoce doporučované *Gran Turismo*, máte z něho už určitě dobrý dojem. Skvělé, že? Ale nebylo by ještě lepší, kdyby ve hře byla skryta všelijaká tajemství. Máme pro vás dobrou zprávu: Ta tajemství tam skutečně jsou. Řekneme vám, co hezkého na vás čeká - ale abychom vás nepřipravili o požitek ze hry, nevyklopíme vám, jak se k nim dostanete, a necháme vás, abyste si je našli sami. Věřte tomu, že za to stojí.

Ze všech speciálních dobrot, které hra nabízí, je nejlepší hi-fi režim. Ten je dostupný pouze v nočních jízdách a frekvenci obrázků vyšroubuje na neuvěřitelných 50 za sekundu. Díky tomu se vám naskytne opravdu fascinující zážitek. Nic lepšího snad již nenajdete a alespoň si uděláte představu o tom, jak asi bude vypadat *Gran Turismo 2* (v Japonsku by se mělo objevit kolem Vánoc).

Kromě toho jsou zde i další věci. Nejlepší z nich je systém, kdy k seznamu výběru aut jsou přidáni i další výrobci vozů a jejich káry - začínáte sice se šesti značkami, ale po dosažení několika úspěšných závodů v *GT* šampionátu byste měli mít k dispozici všechny. Pilně se snažte i v jiných režimech a připojení dalších bonusových okruhů k režimu Arcade vás nemine.

A nakonec, pokud jste typ člověka, který má druhé Vánoce ze seznamu nic neříkajících japonských jmen doprovázeného drásavým zvukem rockových kytar, snažte se v *GT* Competition a vaše záliba dojde naplnění.





FINAL FANTASY VII

DRUHÁ ČÁST NÁVODU





6. Stoky

Ihned po vstupu do stok se připravte na konfrontaci s jedním z bossů. Po jeho eliminaci bude vaše cesta do dalšího sektoru v podstatě volná. Stačí postupovat stále vpřed, likvidovat nepřátele všech možných druhů a nakonec projít vrakovištěm (zde je potřeba občas posunout vlak vstupem do lokomotivy).

7.Abaranche - bitva o záchranu sedmého sektoru

V čase, kdy dorazíte do této lokace, bude již Barret se svojí skupinou bojovat s Shinrovou armádou na vrcholku věže. Proklestěte si cestu věží a promlouvejte k umírajícím postavám. Bohužel stejně nezabráníte smutnému konci sektoru, ani smrti většiny členů skupiny. Barret tuto událost ponese velice těžce, ale jistá naděje v podobě nalezení jeho ztracené dcerky stále ještě zbývá...

8. Uvnitř Shinrova sídla

Zajděte na návštěvu k Aerith, kde potkáte její matku, která vám částečně objasní minulost své nevlastní dcerušky. Barret se nakonec omluví za svá unáhlená slova a pustí se do vyprávění příběhu. Poté ho následujte po schodech nahoru, kde vám přislíbí své spojenectví. Ve vedlejším pokoji si můžete odpočinout. Svěží opusťte domeček a vraťte se zpátky do chudinské čtvrti (wall market - Slum Town). Jděte do její severní části, kde narazíte na tlupu dětí, následujte je až k vysoké zdi. Po ocelové trubce vyšplhejte nahoru (zjistíte, že je potřeba baterie). Slezte zpátky dolů, jděte do obchodu se zbraněmi a promluvte si s kovářem. Nabídne vám tři baterie, kupte je. S nimi se opět vydejte k trubce a s jejich pomocí pokračujte vzhůru. Nakonec dosáhnete úpatí Shinrova mrakodrapu. Nyní si můžete zvolit ze dvou způsobů výstupu, buďto Barretův frontální útok, nebo Thifin plíživý assassinský. Volbu ponechám na vás, protože je to v podstatě jedno, tak jako tak skončíte nakonec v padesátém devátém patře. Zde narazíte na tři strážce vlastnící klíč do patra šedesátého. Výtahem vyjeďte o podlaží výše a jděte do levé části patra (kontrolní sál). Nyní musíte všechny členy vaší družiny nenápadně protáhnout celým sektorem, aniž by vás stráže spatřily. Po schodech vystupte do patra šedesátého prvního. Zde si promluvte s procházejícím se človíčkem a zvolte druhou odpověď (Don`t answer him). Dostanete klíč do dalšího patra, kam okamžitě zamiřte. Jděte do pokoje v západní části podlaží, kde vám Domino nabídne klíče až do šedesátého pátého patra (správná odpověď zní „Shichoo Bakuhatsu" - ovšem může se hru od hry lišit, takže budete muset experimentovat, nebo pečlivě prostudovat knihy v knihovně). V šedesátém třetím patře si pořiďte Zentaika Materii (kupón C), ale není to nutné. V šedesátém čtvrtém patře máte možnost uložit hru a odpočinout si, jinak pokračujte stále výše. Nyní musíte vždy otevřít jednu z truhel (ostatní budou zamčené) a nalezený fragment umístit do miniatury uprostřed patra. Tím se náhodně otevře jiná truhla a vy musíte celý proces znovu opakovat, až do úplného vyčerpání možností. V šedesátém šestém podlaží jděte na toalety a protáhněte se větrákem do šachty (climb on the top of toilet). Stanete se svědky porady společnosti. Opusťte toalety a sledujte vědce o dvě patra výše. Po chvilce narazíte na Aerith uvězněnou ve skleněné kapsli. Připojí se k vám Red XIII a vy se připravte na bitvu s bossem. Nakonec si to zamiřte zpět do šedesátého šestého podlaží (ještě předtím si promluvte s človíčkem, od kterého obdržíte klíč do nejvyšších pater budovy). Ve výtahu budete zajati a poté uvězněni. V celách si promluvte se všemi členy družiny a odpočiňte si. Probuzení v sobě skrývá překvapení v podobě otevřených dveří a mrtvých strážců. Probojujte si cestu k výtahu a jeďte do patra, v kterém byla vezněna Aerith, najděte vchod do patra nejvyššího (69), kde si nezapomeňte uložit pozici. Vydejte se po schodech a promluvte si s prezidentem a jeho poskoky. Poté se protáhněte dveřmi a promluvte si s Rufusem. Vaše družina bude rozdělena na dvě skupinky. Cloud se utká s Rufusem a zbytek se musí vydat k výtahům, kde bude ihned následovat bitva s bossem. V okamžiku, kdy Rufus začne ztrácet síly, opustí úprkem bojiště. Vy budete moci zhlédnout perfektní animačku a pokračovat v další části hry.



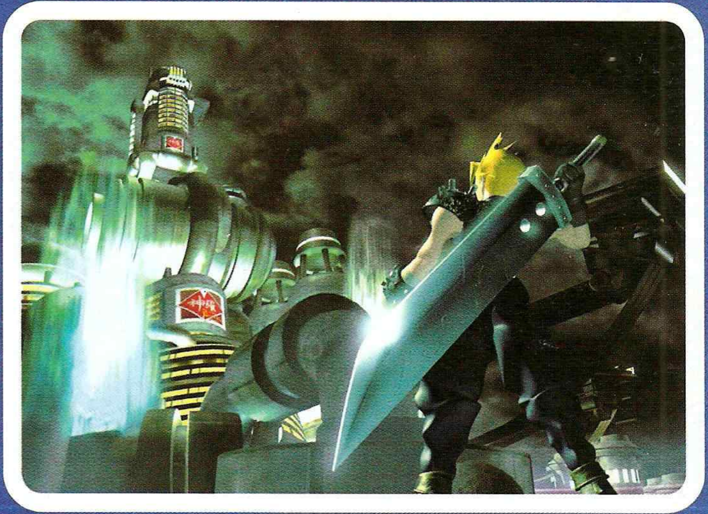


9. Velký útěk, aneb šílená jízda na motocyklu

Nyní se stanete svědky malé mezihry, ve které musíte úspěšně dojet do cíle a ochránit náklaďák se zbytkem party před otravnými vojáky. Na konci se utkáte s dalším bossem, po jehož smrti bude útěk završen. Před branami města si se všemi promluvte a opusťte ho. Na Barretův návrh se vydejte do Kalmu (viz mapa na této dvojstránce, kterou budete ještě mnohokráte potřebovat, takže si ji pečlivě prostudujte).

10. Kalm

Následujte Aerith do krčmy, kde se setkáte se zbytkem družiny. V krátkém monologu vám Cloud objasní část své „minulosti", do které budete moci vstupovat. Ve snu následujte Sephirotha, promluvte si s ním a odpočiňte si (rest for the night). Ráno se k vám připojí Tifa a povede







vás k reaktoru. Uvnitř vás Sephiroth požádá o uvolnění jedné z kapslí. Po krátké sekvenci se promění v zuřivé monstrum a propadne stavu šílenosti. Zpátky v realitě si uložte hru a pokračujte ve snění. Jděte do sídla, kde objevíte cestu vedoucí dolů. Narazíte na Sephirotha bezhlavě bloumajícího chodbami a hledajícího nějaké informace ohledně svého vzniku. Jděte dolů (protáhněte se tajnou stěnou), opět narazíte na Sephirotha, tentokráte se vyskytujícího ve stavu totálního šílenství. Opusťte budovu a pohlédněte na zpustošené město. Zpátky v reaktoru projděte do nižšího patra, kde objevíte Tifu ležící vedle svého mrtvého otce. Po jejím neúspěšném útoku na Sephirotha ji „odklidte" stranou a vyběhněte po schodech, sen skončí. V realitě sejděte o patro níže a promluvte si s Barretem (dostanete PHS systém umožňující vám libovolně prohazovat členy družiny - pouze v místech k tomu určených, jako je 3D mapa či plošinky k ukládání hry). Poté prošmejděte celé město a nakupte si zásoby dle vlastního uvážení. Nakonec se vydejte k Chocobo farmě.

11. Farma

Na farmě si promluvte se zvířátky (musíte se dostat až těsně k plotu), odpovězte horní volbou, a získáte první vyvolávací materii (nezapomeňte ji ihned vyzkoušet). Poté jděte do stodoly a promluvte si s chlapíkem. Objasní vám systém chytání zvířátek (Chocobo). Kupte si od něho lákadlo za 2.000 a dejte ho jedné z vašich postav. Rovněž si pořiďte nějaké krmivo (kupte jich radši více, jelikož je přinejmenším pravděpodobné, že se vám zvířátko nepodaří chytit napoprvé. o čemž by vám mohl vyprávět Wotan :-)).

12.Mithrilové doly

Opusťte farmu a vydejte se na zelenou travičku v její těsné blízkosti. Chvilku zde pobíhejte, načež byste měli podstoupit souboj, ve kterém se objeví zvířátko. Ihned mu hoďte krmivo a snažte se zabít ostatní příšery (neustále mu přitom házejte novou potravu a vyvarujte se jeho zasažení). Jakmile se vám ho podaří získat, tak se přibližte k bažinám. Všimněte si obrovského plaza, kterému budete muset právě za pomocí hbitých nožek zvířátka utéci (pochybuji, že vaše družina je již natolik silná, aby v boji zvítězila - sem je dobré si přinést enemy`s special ability materii a naučit se kouzlo Beta). Před vstupem do dolů narazíte na obrovskou mrtvolu - dílo Sephirotha. Vstupte dovnitř a postupujte dále, po chvilce narazíte na Taakse (Turks, námezdní žoldáci pracující pro prezidenta). Po krátké sekvenci opusťte jeskyni a vydejte se k nedaleké věži (s kondorem na vrcholku). Nyní si můžete dle chuti vyzkoušet realtime strategii (kontaktujte chlapíka sídlícího na samotném vrcholku), ale není to prozatím nutné. Opusťte věž.

13. Vojenská námořní základna

Vydejte se k námořní základně, kde si to ihned zamiřte do její pobřežní části (jihozápad města). Potkáte Puricii, malou dívenku hrající si s delfínem. Znenadání se objeví mořská příšera, zneškodněte ji. Poté budete muset dívence poskytnout umělé dýchání dle uvedeného schématu. Jakmile se vám to podaří, jděte do domečku na samém pokraji města. Promluvte si s paní, poděkuje vám za záchranu své dcerky a nabídne vám nocleh. Bude následovat krátká sekvence po jejímž skončení jděte za Puricií, věnuje vám novou vyvolávací materii (Shiva). Znovu si s ní promluvte, prozradí vám způsob, jak se dostat do vyšší části města. Přesuňte se k pobřeží a vezměte si od ní píšťalku. Nyní budete muset přesně odhadnout místo, z kterého vás delfín vystřelí na břevno (není to složité, po chvilce se vám to podaří). Po úspěchu vyšplhejte do vojenské základny, strážce si vás splete s vojáky. Uvnitř kasáren si nezapomeňte změnit oblečení (change the clothes) a zařaďte se do průvodu (musíte trefit správný okamžik). Zpátky v kasárnách se naučte základní vojenské postoje a zúčastněte se další přehlídky (dle úspěšnosti obdržíte odměnu). Hodně štěstí, budete ho rozhodně potřebovat.

Chalid Himmat

HLAVNÍ POSTAVY



Barret Wallace

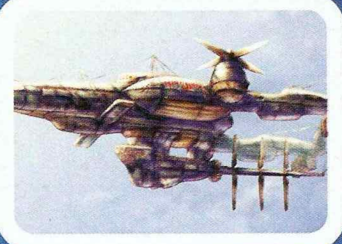
Je vůdcem povstalecké skupiny AVALANCHE. Má obzvláště pádné důvody pro odpor vůči prezidentovi Shinrovi (ale nebudu kazit požitek ze hry jejich prozrazováním). Nejenže na pohled vypadá mohutně a silně, ale i jeho schopnosti v boji jsou nadprůměrné. Nejlépe se projevuje při útocích z větších vzdáleností (těžkotonážní zbraně typu gatling, raketomet a podobně) a právě z toho důvodu je výhodné ho umisťovat do „zadních" řad. Doporučuji vám ho mít po celou dobu hraní v družině, nebudete litovat.

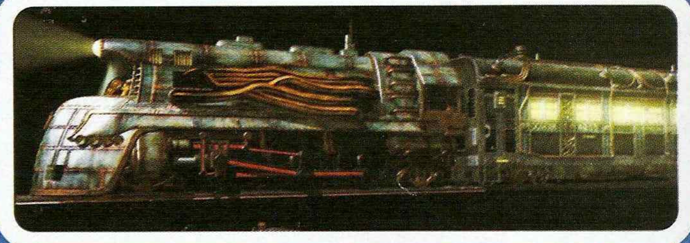
Aeris Gainsborough



Vyrůstala v centru Midgarské chudinské čtvrti. Představuje paprsek světla a naději v tomto temném světě plném zla a špíny. Zabývala se pěstováním květin a ochranou svého kláštera. S Cloudem se setkává na samém počátku hry a již v ten okamžik je rozhodnuto o jejích osudu. Smutným faktem zůstává, že vás na konci prvního CDčka opustí a nechá vaše srdce zalité žalem. Je slabou bojovnicí, ale zato vynikajícím magikem.







CHEATOVÁ KLASIKA

Nedávné uvedení hry *Gran Turismo* opět vyneslo na výsluní žánr závodních her - řekli jsme si proto, že se podíváme do našeho archivu tipů a připomeneme si dosud nejúspěšnější sérii na PlayStation - *Ridge*.

Ridge Racer

Extra vozy: V nahrávací obrazovce s *Galaxians* postřílejte všechny vetřelce a získáte všech 12 vozů.

Ďábelské auto: Když na prvních třech okruzích zvítězíte, rozdejte si to v režimu Time Trial s ďábelským vozem - můžete ho získat do svého vozového parku. Nejlepší způsob, jak ho porazit, je obsadit jeho jízdní dráhu, aby se před vás nedostal.

Zrcadlový režim: Po startu na normální trati popojeďte dopředu, pak se otočte o sto osmdesát stupňů, rozjeďte se naplno proti startovní bariéře a napalte to přímo do ní. Když do ní vletíte stovkou nebo i rychleji, prorazíte na druhou stranu na zrcadlový okruh.

Ridge Racer Revolution

Extra vozy: Stejně jako v *Ridge Racer* postřílejte všechny vetřelce v *Galaxians*, a získáte všech 12 vozů.

Tajemství: Naopak nestřílejte vůbec nic a změníte denní dobu závodů.

Režim buggy: Jakmile PlayStation spustíte, podržte L1, R1, SELECT, ↓ a △. Objeví se hra *Galaxians* jako obvykle, ale navíc dostanete k dispozici jednu hodně velkou zbraň - tu použijte a vyřídíte všechny vetřelce jednou ranou. Nový buggy režim je váš.

Zpětné zrcátko: Zrcátko můžete aktivovat a vypínat tak, že podržíte △ a stisknete L1, když je hra zapauzovaná. S R1 jej znovu zapnete.

Zrcadlový režim: Použijte stejné metody jako v *Ridge Racer* a dostanete se na zrcadlovou trať.

Zvláštní vozy: Chcete-li vozy Devil, Kid a Angel, dokončete začátečnickou úroveň, pokročilou i nejpokročilejší v normálním režimu, pak zkuste to samé znovu v Time Trial - všechna tři auta musíte porazit. Není to zrovna jednoduché.

Režim s hodinovými body: Vyberte si režim Time Trial, pak stiskněte START a podržte ✕ a □ do té doby, než se hra spustí. Až budete hrát a hodinový bod (spinning point) se objeví na trati, udělejte zde hodiny (sejměte prst z plynu a pak prudce zatočte a rychle přidejte). Váš výsledek bude záležet na tom, na kolika těchto bodech se vám hodiny povedou.

Rage Racer

Zrcadlový režim: Tentokrát je trochu odlišný. Vyberte si hned na začátku volbu Race Start v menu, pak podržte současně L1, R1, SELECT a START do doby, než se hra rozběhne, a máte to. Hrajete obráceně.

Nekonečné peníze: Dokončete hru (normální GP) ve všech třídách a založte si ji na čistou paměťovou kartu. Pak hrajte normální GP v třídě pět a najdete zde pouze jeden vůz. To si také vyberte, postavte se na start, ale skončete než vyprší čas. Pak spusťte normální GP hru znovu, ale tentokrát si zvolte třídu jedna. Pokud jste postupovali správně, měli byste mít k dispozici moře peněz, které můžete utrácet, za co jen chcete.







NEED FOR SPEED III

Když již všichni víme, že druhá verze nejlepšího závodního produktu firmy Electronic Arts nebyla zase až taková bomba, působí úlevu zpráva, že autoři hry opět usedli za stůl, aby pro poslední verzi znovuobjevili kouzlo, které měla verze první. Společně několika skvělými nápady a režimem Hot Pursuit pro jednoho je zde i celá řada cheatů, které umožňují přidat tři nová auta a sedm nových okruhů navíc. Chcete-li tyto cheaty aktivovat, napište na menu obrazovce místo vašeho jména tyto kódy. Dozvíte se, zdali byl kód akceptován. Pokud ne, zkoušejte to znovu, rozhodně to stojí za to.





xcntry 'AutoCross'- závod v kaňonu
mnbeam 'SpaceRace' - závod na kosmické lodi
playtm 'The Room' - digitální triky
xcav8 'Caverns' - cesta do podzemí
gldfsh 'Scorpio 7' - závody pod vodou
mcityz 'Empire City' - bonusový okruh
seeall - můžete hrát hru a používat úhel pohledu z režimu Replay
spoilt - aktivuje všechny vozy včetně 'El Nina' a všechny okruhy kromě těch bonusových..

THEME HOSPITAL

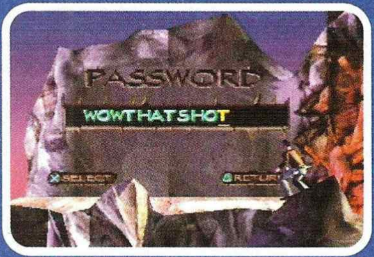
U tak nádherné hry jako *Theme Hospital* je skoro škoda uchylovat se k cheatům, ovšem tento strategický a manažerský simulátor vás může někdy pěkně dostat. Je tudíž dobré nechat si otevřená zadní vrátka ve formě několika užitečných cheatů, když se hra zrovna ukáže být nad vaše síly.

Při nahrávání hry ignorujte první obrazovku, pak napište následující kódy a přeskočíte do pozdějších úrovní. Chcete-li se dozvědět, co máte dělat, pozorně sledujte informace na vstupní obrazovce hry.

Úroveň 2: ✕, ○, □, △, △, ○, □, ✕.
Úroveň 3:: ○, ○, △, □, ✕, △, ○, △.
Úroveň 4: □, △, ○, □, ✕, ✕, △, ○.
Úroveň 5: ○, △, □, ○, ✕, △, ○, □.
Úroveň 6: □, △, □, ○, ✕, □, ✕, ○.
Úroveň 7: □, △, △, ○, ✕, □, △, ○.
Úroveň 8: ✕, △, □, ○, △, ○, □, ✕.
Úroveň 9: △, □, ✕, △, ○, ✕, △, □.
Úroveň 10: ○, □, ✕, △, □, ✕, ○, □.
Úroveň 11: △, ○, □, ○, △, □, ○, ✕.
Úroveň 12: ○, □, ✕, ✕, □, ○, □, △.









PITFALL 3D

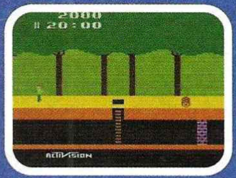
V této verzi klasické hry musíte přeskakovat zamořená jezírka a čelit hordám ďábelských stvoření. Zde vám předkládáme cheaty, které vám umožní přeskakovat úrovně a znovu si zahrát klasiku. Jsou velice šikovné a snadné, jednoduše je vepište místo hesla a pak spusťte hru.

Kódy úrovní

Úroveň 1	CAKEWALK
Úroveň 2	METROPOLIS
Úroveň 3	DEEPDARK
Úroveň 4	TEMPLEME
Úroveň 5	HOTROCKS
Úroveň 6	GOINGDOWN
Úroveň 7	WOWTHATSHOT
Úroveň 8	JAILBREAK
Úroveň 9	THUNDERDOMES
Úroveň 10	MAGICGARDEN
Úroveň 11	SPOOKYMESAS

Úrovně bossů

Gladiator	GEEHEISBIG
Kryll Thular	BIGWORMGUY
Scourge	BESTFORLAST



Klasický Pitfall:

Pro všechny ty, kdo si již nepamatují původní *Pitfall*, nebo pro ty, kdo si klasiku rádi zahrají znovu, ukryla firma Activision původní hru dovnitř této moderní verze. Jednoduše napište heslo **CRANESBABY** (autorem původní hry je David Crane) a získáte tak hodiny, nebo spíše minuty zábavy.

GEX: ENTER THE GECKO



Tato úžasná plošinovka se prodává již několik týdnů, takže je čas na to, abychom vám prozradili několik cheatů. K aktivaci každého z kódů stiskněte [START], kterým hru zastavíte, pak zvolte volbu EXIT (ale nemačkejte ⊗ pro vstup do exitového menu), poté podržte [L2] zatímco budete vkládat jednotlivá komba. Bude-li kód akceptován, zaslechnete zvuk.

Neomezené životy: ↑, ↑, ↓, →, △, ↓.
Nepřemožitelnost: ←, →, △, ↓, →, ←.
Výběr úrovně: →, →, ←, →, △, ↓, →. a pak až hru znovu spustíte, stiskněte [SELECT] a dostanete se do úrovňového menu (tento proces je třeba opakovat pokaždé, když chcete změnit úroveň).
Gexovy citáty: △, ←, ◎, ↑, ↓. pak se vraťte do hry a stiskněte [SELECT] - uslyšíte jeden z Gexových úžasných výroků.
Bloudící Gex: ↓, →, ↑, ↓, →, ←, →, ↓, ↓.
Úrovňové časy: →, △, →, ←, △, ⊗. vraťte se do hry a na hlavní obrazovku, pak stiskněte [SELECT] a objeví se statistiky z jednotlivých úrovní, nebo stiskněte □ a objeví se nejlepší časy.
Nejlepší zakončení: Vložte následující hesla a získáte možnost hrát s nejlepšími dosaženými bonusy.
[R1], [R2], ⊗, [L2], □,
⊗, □, [R2], [R2], [R2], ⊗,
[L2], □, ⊗, [R2], □, [L2],
[R2], ⊗, [L2], □, ⊗, [R2],
□, [L2], [R2], ⊗, □.







GEX

Pokud jste se prokousali poslední verzí *Gexe* a chcete si zkusit něco podobného, můžete vyzkoušet první verzi. Tyto užitečné kódy aktivujete tak, že hru zastavíte pauzou, podržíte [R1] a vložíte zvolený kód.

Elektřina	→, ←, →, ◎, △, →, ◎, ↓, →.
Ohnivé koule	⊗, ↑, →, ↑, →, →.
Ledové koule	◎, ◎, ←, ↓, ◎, ↑, →.
Nekonečně životů	◎, △, ↓, →, □, ↓.
Neporazitelnost	⊗, □, ↓, ↓, ↑, ↓, →.
Supervýskok	⊗, ◎, ↑, ↑, ↓, →, →.

Hesla

Pokud je vám proti srsti používat kódy k usnadnění hry, pak se vám možná budou více zamlouvat tato hesla:

Cemetery 1	SVZFKHGP	**Toonville 2**	XVVBRHKP
Cemetery 2	BXRFYHGP	**Kung Fu 1**	YTCHPHKP
Cemetery 3	ZVTCYHGP	**Kung Fu 2**	ZTDHPHKP
Jungle 1	KXVKRHKP	**Kung Fu 3**	DXVGRHKP
Jungle 2	CVHCSHKP	**Rezopolis**	GYVYRHKP
Jungle 3	SVKLPHKP	**Planet X**	RYYRYXKB
Jungle 4	CVBLPHKP	**Final Battle**	PZYPRXYL
Toonville 1	RVTCSHGP		

VÍTĚZOVÉ SOUTĚŽÍ

V PSM číslo 2 jsme uvedli dvě soutěže. Zde si můžete ověřit správné odpovědi a dozvědět se jména výherců:

Správné odpovědi:

Gran Turismo:
1) Analyzér výkonu
2) 3100m
3) Arcade a Simulation

Need For Speed III:
1) d
2) a
3) b

Výherci:

Gran Turismo (1x hra, 5x tričko):
Radim Huňka, Všechovice
Michal Muzikant, Benkov
Jan Kelpač, Milevsko, Petr Slanina, Stará Bělá
Zdeňka Kolářová, Most, Marek Janda, Přeštice

Need for Speed III (1x hra, 2x bunda)
Aleš Koutek, Brno
Martin Vraný, Jaroměř 3, Karel Pluhař, Praha 6

MOTORHEAD



Poslední gremlinovská závodní hra vzala naši redakci útokem. Obsahuje grafiku ve stylu dobrých automatů, úžasně se hraje a jako by to bylo málo, ještě nabízí skvělé cheaty, které hru činí ještě atraktivnější. Jenom mějte na paměti, že cheaty lze vypnout pouze tak, že hru restartujete, a když běží cheat, zbytečně se nepokoušejte dosáhnout nějakého skvělého, protože se stejně nezapíšete.

Tyto kódy vložte, až se objeví hlavní obrazovka:
LALLAREN - odemyká všechny okruhy a vozy
COWRULES - odemyká vozy a okruhy z Division 2
FRAGTIME - otevírá vozy a okruhy z Division 1
TURBOMOS - odemyká Nolby Hills
SUPERCAR - velice zvláštním způsobem ve stylu *Micromachines V3* umístí kameru vysoko nad auto

Finty

Chcete-li, aby následující cheaty chodily, musíte do písmene dodržet následující instrukce. Pokud by nechtěly fungovat, zkuste to znovu.

GoldBridge
U benzínové stanice jeďte dozadu a během dvaceti vteřin projeďte třikrát kolem pum, objeví se zajímavý výfukový výpar.

Neocity
Za dlouhým stoupáním, ještě než dojedete ke kinu a diskotéce, projeďte zdí prvního domu po levé straně a objeví se několik obrázků týmu - bezvýznamné, ale zábavné.

Atlantika
Z aleje jeďte na levou stranu silnice před budovou Atlantika Central Station a pak do levého rohu pravé strany budovy. Podaří-li se vám tuto trať projet za 20 sekund, získáte několik skákavých aut.

Ruhrstadt
Zaparkujte před klubem Black Lotus (co nejblíže dveří) a postůjte zde 15 sekund - vůz se změní v auto podobné džípu.

Olympos
Postůjte 10 sekund na pontonovém mostě a získáte nový pohled externí kamery.

NolbyHills
Vjeďte do levých dveří garáže - do té se znakem Digital Illusions. Musíte však jet nejméně 75 km/h, pak se dostanete do režimu měsíční nízké gravitace.





ČASTÉ DOTAZY

D1 Mám docela problémy s *G Police*. Prvních deset úrovní jsem zvládl, ale ty pozdější mi činí hodně problémů. Můžete mi pomoci?

O1 Pochopitelně můžeme. Pro přístup k dalším úrovním vám předkládáme různá hesla a kódy. Rovněž přikládáme kompletní seznam, to pro ty, kteří se zasekli již v nižších úrovních.

Chcete-li získat všechny zbraně, podržte L1, L2, R1, ◎, △, ◎ a stiskněte ←.

Úrovňové kódy

1 MADGAV	8 MAZMAN	15 OLLIEB	22 JONRITZ	29 THONBOY
2 DOLMAN	9 DAZMAN	16 THEYOLK	23 CLAIREC	30 JIMMAC
3 SONAGAV	10 DELUCS	17 TONYMASH	24 STEVEBOT	31 PUGGER
4 ACEDUF	11 ANDOOO	18 ANDYCROW	25 ANGUSF	32 ROSSCO
5 JOJOGUN	12 KIMBCHS	19 BIONIC	26 EUANLEC	33 CAKEBOY
6 WENSKI	13 ANDYMAC	20 TSALTER	27 EDFIRE	34 NIKNAK
7 SAEGGY	14 YERMAN	21 IAINTHOD	28 STUBOMB	35 SAGLORD

D2 Nedávno jsem si koupil skvělou *Need For Speed 3* a když jsem ji dohrál do samotného konce, začal jsem znovu hrát první verzi. Vím, že má hodně cheatů, ale nepamatuji si je. Jaké to jsou?

O2 Máte pravdu, je zde mnoho extra vozů a okruhů. Chcete-li se k nim dostat, vepište následující kódy.

Okruh 1 **WRCRTY**	Okruh 8 **KJPQND**
Okruh 2 **ZDPBWN**	Okruh 9 **SDQWCG**
Okruh 3 **MTQRZP**	Okruh 10 **SLZXDH**
Okruh 4 **JVPZLL**	Okruh 11 **SPZDFX**
Okruh 5 **ZYMNLH**	Okruh 12 **ZVGRGX**
Okruh 6 **WMRPGZ**	Okruh 13 **XJHVCK**
Lost Vegas **YXGSJJ**	Las Vegas, bonusový okruh **YXHJQY**

D3 Znáte nějaké ammo-cheaty, které by mi pomohly skrze *Resident Evil: Director's Cut?*

O3 Chcete-li zdvojnásobit počet předmětů, které jste sebral, zvýrazněte v menu volbu advanced a podržte R1. Když se objeví zelená barva, budete jich mít dvojnásobně.

UPOZORNĚNÍ:
Není bohužel v naší moci zodpovídat individuální telefonické dotazy na téma cheaty, kódy, tipy atd. Máte-li nějaký problém, můžete nám samozřejmě napsat na obvyklé adresy.



PlayStation®

Tyto a mnoho dalších her pro PlayStation dostanete u těchto dealerů:

- ○ **Bontonland**, palác Koruna, Václavské nám. 1, Praha 1
- △ **Electrocity**, Centrum Černý Most, Praha 9
- ✕ **Elvia Pro**, Pavilon - Vinohradská tržnice, Praha 2
- □ **Elvia Pro**, Milady Horákové 50, Praha 7
- ○ **Elvia Pro**, Poděbradská 51, Praha 9
- △ **Elvia Pro**, Karlovo náměstí 19, Praha 2
- ✕ **Elvia Pro**, V. Klementa 467, Mladá Boleslav
- □ **Elvia Pro**, Karla IV. 663, Hradec Králové
- ○ **Euroshop**, Místecká 258, Ostrava
- △ **Europe Technic**, Nákupní galerie Myslbek, Praha 1
- ✕ **Europe Technic**, Revoluční 2, Praha 1
- □ **Europe Technic**, Benešovská 42, Praha 10
- ○ **Europe Technic**, Evropská 49, Praha 6
- △ **Europe Technic**, Náměstí Jiřího z Poděbrad 4, Poděbrady
- ✕ **Europe Technic**, Na Poříčí 50, Praha 1
- □ **ElCom**, Nám. Republiky 63, Žďár nad Sázavou
- ○ **ElCom**, 28. října 42, Ostrava
- △ **ElCom**, Americká 21 / Jungmannova, Plzeň
- ✕ **ElCom**, tř. 17. Listopadu, Pardubice
- □ **ElCom**, Vratislavovo nám. 100, Nové město na Moravě
- ○ **ElCom**, areál PTV, České Budějovice
- △ **Action CZ - Planeo**, Palackého 4448, Chomutov
- ✕ **AD Elektronika**, Masarykovo nám. 17, Uherské Hradiště
- □ **Atlas electronic**, Na jezerce 12, Praha 1
- ○ **Bazo**, Kostelecká 2, Prostějov
- △ **Centron**, Nám V. Mostecké stávky 3, Most
- ✕ **Enc**, Masarykovo nám. 35, Brandýs nad Labem
- □ **Fast**, Benešovo nám. 557, Liberec
- ○ **GV Elektronic**, Horská 7/12, Trutnov
- △ **K+B Expert**, Velká 4, Ostrava
- ✕ **K+B**, Čakovická 835/2 Praha 9
- □ **K+B**, T. G. Masaryka 3, Příbram I
- ○ **OD Kotva**, Náměstí republiky, Praha 1
- △ **Planeo**, Škroupova 2, Plzeň
- ✕ **Promarket**, Tř. 8. května 20, Olomouc
- □ **Sattech One**, Vrchlického 27, Praha 1
- ○ **Toda**, Masarykovo nám. 15, Říčany
- △ **Video Klinik**, Kounicova 20/22, Brno

NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.sony.cz



Vyjměte stříbrný discus z obalu, vložte do vašeho PlayStationu a spusťte. Pak se opřete do křesla a nechejte se vtáhnout do virtuálního světa lehkonohých fotbalistů, odporných mužů vyzbrojených sekerami, bojechtivých androidů, futuristických sportů a pinballu. Rozhodně to stojí za to.

Three Lions

1



2



3



4



[1] Skvělá techno podoba anglického fotbalového týmu. [2] Zde je šance, šance... ale nééé. [3] Detailní grafika neopomenula ani reklamní tabule kolem hřiště. [4] Míč v síti. Někteří fanoušci jásají, jiní zuří.

■ DISTRIBUTOR:	BMG
■ STYL:	sportovní
■ PROGRAM:	hratelné demo

Máme vám o tomto titulu vůbec ještě něco říkat. No snad možná... Je to oficiální hra anglického týmu, najdete v ní 70 mezinárodních týmů a 1 750 pojmenovaných a ohodnocených hráčů, v našich krajích se asi bude distribuovat pod názvem *Golden Goal*. Všichni hráči mají detailně graficky vyvedené tváře. Avšak hlavní rozdíl mezi touto hrou a ostatními fotbaly je v cíleném střílení.



Můžete totiž přesně zamířit, kam chcete střelit balón. Pochopitelně vaše šance vstřelit gól závisí na tom, jakého hráče právě ovládáte. Shearer dá gól s větší pravděpodobností než Les Ferdinand - což tak vlastně odpovídá skutečnosti. Na našem novém demo disku je „přátelák" mezi Anglií a Itálií.

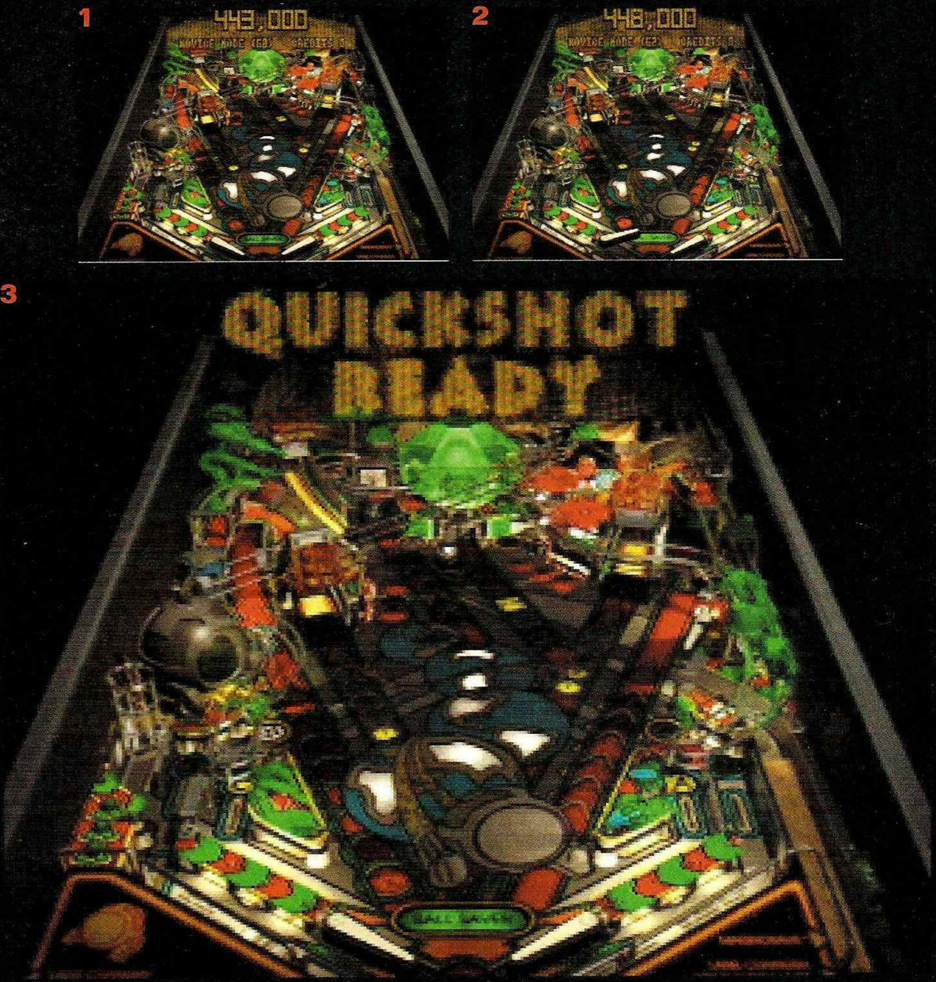
■ Ovládání

Směrová tlačítka: pohyb
(□) bránění/střelba
(✕) změna hráče/ pas
(○) lob (centr)
(○) + směrové tlačítko přihrávky na jeden dotek a do běhu

Timeshock



[1] Oslavy vítězství - čas pro amatérskou gymnastiku. [2] Jedna nula pro Italy. [3] Následují efektní nůžky. [4] Po trávníku pobíhá také Ravanelli. [5] Opakovačka pro klidné zhlédnutí pěkných chvil.



[1,2] Vidíte ten rozdíl? Ano, skóre na druhém stole je o něco vyšší a levá páčka je mírně zdvižená. [3] Větší verze stolu. S chutí do toho.

■ DISTRIBUTOR:	Empire
■ STYL:	pinball
■ PROGRAM:	hratelné demo

Pinball se na evropském kontinentu netěší příliš velkému ohlasu. Svůj potenciál zde zúročil zatím jen v muzikálu, kde v hlavní roli vystupují kalhoty do zvonu, energický rock a zárodečný Elton John. Doufáme, že s příchodem hry *Timeshock* se tento všeobecně přezíravý postoj změní. Již nebudete muset házet drobné do automatů v nádražních halách nebo hospodách, *Timeshock* přináší tuto skvělou hru přímo k vám do pokoje. A je to zadarmo. Jsou zde všechny detaily, které najdete na skutečném pinballovém stole - páčky, narazníky, zarážky, zábradlí atd. Jediné, co schází, je půllitr piva vedle na stole a svůdně se kroutící slečna v minisukni naproti v rohu. Na demu máte jeden stůl a můžete si ho vyzkoušet se třemi koulemi v začátečnickém nebo normálním režimu.

■ Ovládání

- START začátek nové hry
- ◯ pravá páčka
- ← levá páčka
- ⊗ vystření koule
- △ magnosave
- R1 R2 šťouchnutí dopředu
- L1 L2 šťouchnutí doleva a doprava
- SELECT konec hry

■ Další rysy

Celá hra má šest časových zón a čtyři úhly pohledu. Rovněž zde najdete rozmanitý výběr hudby, nejpozoruhodnější je účast Stiff Little Fingers.

■ Další informace

Timeshock byl recenzován v březnovém PSM UK (sorry, ještě jsme nevycházeli), kde získal slušných 7/10. Tehdy hru nazvali dosud vůbec nejlepším pinballovým simulátorem pro PlayStation. Tím také stále je.

■ Další rysy

Během rychlého ťukesu můžete cílového hráče změnit tak, že stisknete trojúhelníkové tlačítko. Dvakrát stiskněte X a přihrajete hráči, který zůstal stát. Pak můžete postupovat dopředu a dalším stiskem docílit nádherné přihrávky do uličky.

■ Další informace

Asi neuniklo vaší pozornosti, že jsme recenzi této hry přinesli v minulém čísle. Pokud ano, tak vězte, že obdržela 8/10.

na CD

Cardinal Syn

1



2



[1] Nephra se kácí k zemi a její krev stříká po celé podlaze. [2] Otec Redemptor bere své vítězství s nadhledem. Tento chlápek je v konečné verzi bossem, zahrajte si ho v našem demu.

■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ STYL:	3D bojovka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Nebylo by lepší si názorové neshody vyřizovat spíše slovy než meči? *Cardinal Syn* se domnívá, že rozhodně ne. Zde je totiž sekání lidí tupou šavlí tím hlavním zdrojem zábavy. A není to zábava až tak úplně špatná. *CS* má poměrně slušnou dějovou linku, ale v zásadě stejně nakonec jde o trojrozměrné sekání a bodání obohacené několika novými aspekty. Nejzajímavější je interaktivní scenérie. Její součástí jsou bedny, které můžete otevřít a získat nějaké životabudiče, a části prostoru, které vám mohou uškodit. Ve hře je celá řada zábavných postav s dostatečnou zásobou krve, které uspokojí i toho nejvyšinutějšího příznivce Historek ze záhrobí. Sekci, kterou vám zde nabízíme, je možné hrát v jednom i ve dvou hráčích. Je to boj mezi do zlata oděnou Nephrou a velice podivně oháknutým farářem Redemptorem (který, což je zajímavé, je v plné verzi zlým bossem).

■ Ovládání

Drž L2 k běhu
⊗ seknutí nízko
▢ seknutí ve střední výšce
△ seknutí vysoko
◎ obrana

Je tu samozřejmě spousta speciálních pohybů, které můžete objevit. Tak experimentujte a odhalte další způsoby jak skolit protivníka.

■ Další rysy

V každém prostředí je několik krabic, které se jen tak povalují kolem. Stačí seknout mečem a ony vám okamžitě vydají své poklady. Může to být zásoba energie, magický meč nebo také bomba. Bojové arény rovněž obsahují nejrůznější zraňující překážky, do kterých je možné vehnat soupeře, nebo se do nich také můžete chytit sami.

■ Další informace

Recenze je k dispozici v PSM č. 3. *Cardinal Syn* obdržel hodnocení 6/10.

Forsaken

■ DISTRIBUTOR:	Acclaim
■ STYL:	3D střílečka
■ PROGRAM:	hratelné demo

1



2

Prohánět se v 360° prostředí zatímco roboti po vás pálí svými lasery - to považuje za naprostou zábavu snad každý. A málokdy se nějaká hra tohoto základního konceptu drží tak urputně, jako je tomu v případě *Forsaken*. Jste zde naprostý bufeťák, ztělesněné zlo, lakomé a podlé zvíře. Ani Boba Fett by se neodvážil na vás křivě podívat. Křižovat zdevastovanými prostory a likvidovat všechny slušné, kteří ještě přežili - to je vaše práce. Zní vám to snadně? Když však uvážíte všechny ty bezpečnostní roboty, klíče, které je třeba najít, a generátory, které je třeba zapnout, pak tento úkol již jako hračka rozhodně nevypadá. Navíc tu ještě jsou další kořistníci usilující o jedinou věc - ustřelit vám hlavu. Grafika je přímo úžasná, hudba má náležitý říz a vůbec celá hra má šmrnc jako věci od Versaceho. Na našem demu najdete první vulkanickou úroveň. Postřílejte všechny, kdo vám přijdou do cesty, posbírejte vše, co se dá, a pak se pokuste dostat se odtud živý.

3



[1, 2] Uzavřený prostor plný robotů usilujících o ustřelení vašich končetin. [3] Bum. Právě se jim to povedlo.

■ Ovládání

R1 dopředu
R2 dozadu
L1 střelba primární zbraní
L2 střelba druhotnými zbraněmi
SELECT výběr

■ Další rysy

Abyste se udrželi při životě, je zde rozházeno několik power-upů. Naštěstí je najdete snadno - stačí vždy zničit nějaký ten mechanoid. Zvláště vkusný doplněk vašeho arzenálu představují miny: každopádně, snažte se odtud dostat co nejrychleji, jinak byste mohli přijít k úrazu.



■ Další informace

Forsaken jsme podrobně probírali v předchozím čísle PSM. Nalistujte a podívejte se na pochvalnou recenzi za 8/10.

Dead Ball Zone

Netrapte se!
Tyto programy jsou jen předběžnou verzí hotových her. Pokud se zaseknou nebo začnou zlobit, jednoduše resetujte vaši PlayStation a spusťte je znovu.

■ DISTRIBUTOR:	GT
■ STYL:	futuristický sport
■ PROGRAM:	hratelné demo

Historie futuristických her je asi stejně pestrá jako skotská sukně. Staré sci-fi filmy nám nabídly hráče ve stříbrných šortkách pobíhajících po squashovém kurtu (natřeném na stříbrno), kteří se snažili umístit stříbrný míč do jamky (jež vypadala také tak trochu stříbrně). Hmm. *DBZ* naštěstí dělá, jako kdyby lesklé lycrové šortky ani neexistovaly, místo toho dává přednost motorovým pilám, puškám a bombám. Huráá! Vyberte si svůj tým a střílejte góly - tak, že antigravitační míč hodíte do protivníkovy sítě. Soupeřovu stranu můžete ochromit chytrým použitím svých omezených zbraní a využíváním zón mrtvého míče - to jsou oblasti hrací arény, které mění dráhu míče, když se jich dotkne. A nějaké chyby? Moc jsme jich nenašli. Demo tvoří jednominutová hra, kterou lze hrát v režimu pro jednoho i pro více hráčů. Dávejte si tam na sebe pozor.

■ Ovládání

Směrová tlačítka: pohyb vybraným hráčem
◎ přihrávka/ bránění
⊗ úder a střelba
R1 nitro
dvojí stisk △ zbraně
dvojí stisk ▢ motorové pily
△+▢ bomba

■ Další rysy

Ve hře je celé množství předmětů na sebrání a stejně tolik způsobů, jak soupeře dostat do kolen. Nakopnete-li soupeře do zadku, nejen že ho to na nějakou dobu vyřadí ze hry, ale také vám ho to pravděpodobně odklidí z cesty. Kromě nejrůznějšího mlácení je poněkud nepřekvapivě hlavní myšlenkou hry vsítit více gólů než váš soupeř v daném čase.

■ Další informace

Tato hra branek, cti a motorových pil byla zrecenzována v minulém čísle. Skóre se objevuje na futuristických pohyblivých dveřích.

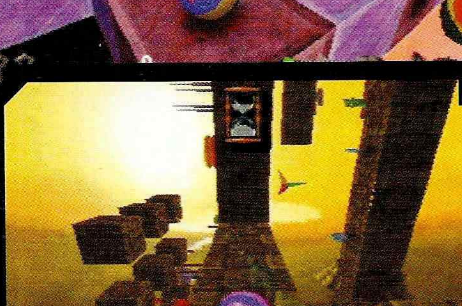
1


2


[1, 2] Hra vypadá docela dobře, ne? Tedy tak dobře, jak jen hra, kde si dvě skupiny mužů uřezávají hlavy motorovými pilami až se z toho chce zvracet, může vypadat.

Kula World

1


2


■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ STYL:	logická
■ PROGRAM:	hratelné demo

S míči si každý hraje rád. Tenisáky, kopačáky, míčky na golf a všechny ty „nafukovací míče", které člověk dostával jako malé dítě. Prostě nádhera. Jakkoli se nám však míče líbí, lidé obyčejně netouží jedním z nich se *stát*. Když uvážíme toto, pak skutečnost, že *Kula World* dokáže hráče tolik zaujmout, je o to zajímavější. Stanete se v něm míčem na pláž a jak sami poznáte, je to pěkně bizarní hra. Máte najít cestu z bludiště, přičemž můžete používat klíče, přesýpací hodiny, jež vám poskytnou čas navíc, sluneční brýle, které zase ukazují skryté části prostoru, a nejrůznější další předměty k sebrání.
Originálnost hry nelze podceňovat. Můžete se kutálet po vertikálních plochách a dokonce v pohybu i pokračovat, i když visíte hlavou dolů, přesto však nespadnete. Hlavní způsob, jak můžete *zemřít*, je, že vám vyprší čas nebo pokazíte nějaký skok. Zkuste to druhé a zřítíte se přímo do hlubin s nápisem „Game over". Na demu máte výběr ze začátečního oddílu hry; buďte si jisti, že plná hra se postupně stává stále obtížnější.



3


■ Ovládání

Směrová tlačítka: pohyb
⊗ skok
L1 a R2 změna pohledu

■ Další rysy

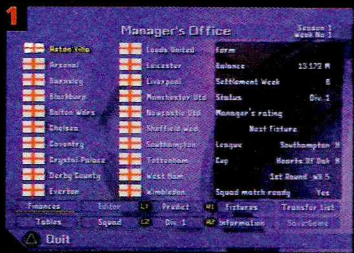
Hlavním rysem hry *Kula World* je její originalita. Představuje inovativní přístup k populárnímu žánru - například vstoupíte-li na tabletku, obrazovka začne blouznit, a hledat potom cestu po mnoha spletitých cestičkách je na čas o to těžší. *Kula World* je strhující, obtížná, zábavná a někdy i pěkně provokativní hra.

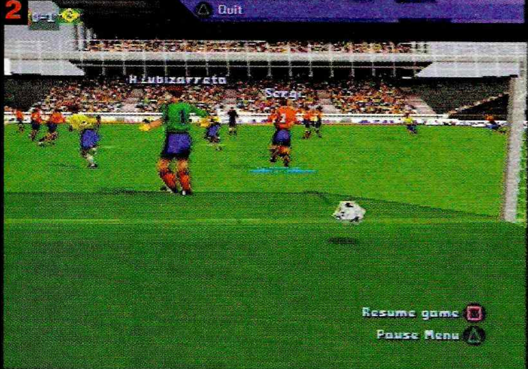
■ Další informace

Kula World jsme představili obsažně v preview v PSM č. 1. Na konečné hodnocení se můžete podívat v mini-recenzi tohoto čísla.

[1] Hojné použití pastelových barev je pastvou pro oči. [2] Vidíte tu svislou stěnu? Po ní se můžete vykutálet přímo nahoru. Divné, že? [3] Jste u východu, ale máte oba klíče? Ne? Tak rychle zpátky, čas běží - kutálej se človíčku, kutálej!

Kick Off World





[1] Úchvatný obrázek ukazující statistiky. [2] Zelený pažit, někteří hráči a míč, který vypadá, jako by patřil do učebnice geometrie.

■ DISTRIBUTOR:	Funsoft
■ STYL:	sportovní
■ PROGRAM:	hratelné demo

Máte v žaludku místo na další fotbalovou hru? Pravda, tyto hry jsou většinou na jedno brdo a příliš rozmanitou zábavu poskytnout nedokážou. Tento titul na rozdíl od jiných chce zaujmout sloučením manageru a podžánru ve formě trojrozměrné simulace. Jsou to vlastně dvě hry. A naše demo vám dává nahlédnout do obou dvou: volba World vám nabízí normální fotbal proti CPU nebo kamarádovi, zatímco volba Club vám dá nahlédnout do komplikovaného světa fotbalového managementu. Jinými slovy, můžete se buď vydat na hřiště a pořádně se zde zapotit, nebo jen tak posedávat v ředitelském křesle oblečení v kabátu ze skopovice a na krku mít navěšeno kilo zlata. *Kick Off World* bude to pravé ořechové zejména pro toho fotbalového fanouška, který chce ovlivňovat více než jen směr míče.

■ Ovládání

Arcade režim
Ⓧ změna hráče
Ⓞ krátký kop
Ⓐ dlouhý kop
Ⓓ výkop od branky/ střela/ vhazování

Manažerský režim
Směrová tlačítka: zvýraznění volby
Ⓧ výběr

■ Další rysy

Zajímavým rysem manažerského režimu je možnost předvídat, sledovat nebo dokonce i hrát v klíčových hrách.
V našem demu můžete prodávat, nakupovat i vyměňovat hráče. Není třeba snad ani dodávat, že v plné verzi najdete mnoho dalších věcí, nicméně i tak vám naše demo poskytne základní představu, o co jde.

■ Další informace

Recenzi *Kick Off World* jste si přečetli v minulém čísle. Nalistujte si příslušnou stránku, kde najdete obšírnou charakteristiku hry.

Rocks 'N' Gems

■ DISTRIBUTOR:	není v prodeji (Yaroze)
■ STYL:	arkáda
■ PROGRAM:	hratelné demo

Koncept titulu, který tento měsíc zplodila komunita kolem Yaroze, bude známý všem, kdo někdy v polovině osmdesátých let hráli *Boulderdash*. Sbírejte diamanty a dávejte pozor, aby vás nerozmačkaly velké kameny. Pokud vše sesbíráte v daném čase, postupujete do další úrovně. Je to ale těžké.

■ Ovládání

Směrová tlačítka: pohyb
Ⓐ stiskněte a za pomoci směrových tlačítek pohybujte kamerou.





[1,2] Pohybujte malým človíčkem a sbírejte diamanty - známá věc.

Medieval

■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ STYL:	3D adventura
■ PROGRAM:	videoklip

Toto demo vám poskytne představu, jaký trojrozměrný bengál připravili u SCEE se svým goblinem, meči a kouzly.



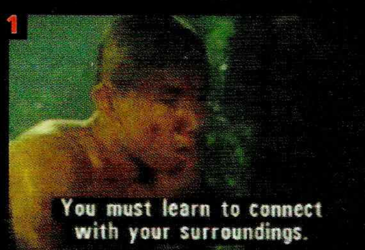


[1] Velice pohledné prostředí a podařená animace. [2] Jakýsi kostlivec s podivnými zuby.

Enlightenment

■ DISTRIBUTOR:	Sony
■ STYL:	krátký film
■ PROGRAM:	videoklip

Celkem zábavný videoklip propagující periférie Sony - něco na způsob Wu Tang Clan s nádechem Hong Kongu.





Dopisy

feedback



Dopisů k nám chodí čím dál více a jsou stále konkrétnější. Obojí nám dělá radost. Bohužel není v našich silách odpovídat na všechny dotazy. Zajímají-li vás cheaty, směřujte je prosím na rubriku Top Secret, a to vyznačením na obálce či na hlavičce dopisu. Své odpovědi do soutěží posílejte zásadně na korespondenčních lístcích, pouze jedenkrát a označte je názvem hry, o kterou jde (pro naši sekretářku). Děkuji za pozornost,

Farid D. Starman



● Vážená redakce! Je mi 25 let a poslední dobou se zamýšlím nad tím, jestli i v budoucnu budou konzoly zaměřené jenom pro náctileté. Poslední dobou jsou v kurzu hodně real-time strategie jako *StarCraft*, *Dungeon Keeper*, nemluvě o chystaných *Duna 2000*, *C&C Tiberian Sun*, *Total Annihilation* a tak dál. A co hry jako *Quake 1-3* nebo *Unreal*? Bude nutné kvůli těmto hrám zakoupit PC, protože konzoloví bossové v Japonsku a jejich zástupci v Evropě spí na vavřínech? Psát o tom, že PlayStation obstojí, je směšné lhaní - jestli dnešní konzoly tyto hry v plné síle nezvládnou, tak ať dají na trh lepší hardware. Ty tuny závodních her mi už lezou krkem a nejenom mě. Doufám, že letošní E3 v Atlantě do toho vnese trochu světla. Proto doufám, že v příštích číslech přinesete hutný preview z této akce, a doufám, že se neomezíte jen na PlayStation, ale také alespoň v krátkosti napíšete, jak si vede konkurence.
S pozdravem
Tomáš Lafavl, Ústí nad Labem

Zásadně nesouhlasíme. Všechna dostupná čísla jasně prokazují, že konzoly už dávno nejsou jen záležitostí pro teenagery a tento trend pokračuje (viz str. 8). Nepochybujte o tom, že japonští bossové nespí! Čím dál větší podíl na trhu a stále kvalitnější software jsou pádným důkazem pravého opaku. Skutečnost, že každý rok nemusíme utrácet za upgrade herního systému další tisíce, považujeme za obrovskou výhodu, a ne naopak. Fakt, že na PlayStationu osazeném ekvivalentem čipu 486 chodí plynule tak nádherné a náročné hry jako *Gran Turismo* či *Spyro*, svědčí o tom, že zde je to programátor hry, který se musí pořádně zapotit, a nikoli hráč při placení nového hardwaru. Ale nakonec musíme říct: Neexistuje jediný důvod rozdmychávat nějakou rivalitu či nepřátelství mezi uživateli PlayStation a PC. Každý má to, co mu víc vyhovuje, popř. obojí. K výstavě E3 se obsažně dostaneme v příštím čísle.

● Vážená redakce - přátelé!
Srdečně vás všechny zdravím a blahopřeji k vydávání PSM. Ačkoliv nejsem z věkové kategorie (56 let), která je běžně uživatelem PSX, musím kvitovat snahu a výsledek, který se Vám podařil vydáním PSM. Věřím, že vydržíte a po obsahové stránce nejen udržíte současný stav, ale bude se Vám dařit jej neustále zlepšovat.
S pozdravem
Jarda Zavřel

Výňatek z tohoto dopisu otiskujeme velmi rádi a hlavně nás, s ohledem na předchozí list, těší, že jeho autor rozhodně nepatří do kategorie náctiletých.

● Budete zvyšovat počet stran? Jestli ano, kdy a o kolik. Projeví se to na ceně? Dík a čau
Petr alias Licker

S nejvyšší pravděpodobností ano. Pokud to půjde s přijetím našeho časopisu na trhu tak dobře jako doposud, mohli bychom se všichni dočkat do několika měsíců. O kolik to bude stran? Nejspíše o jeden tiskový arch (=16). Tato úprava by se na ceně projevit neměla.

● Prosím vás o vysvětlení slova „defaultový" v rubrice Top Secret/časté dotazy D3 v PlayStation magazínu 2.
Lukáš Markovič, Valašské Meziříčí



Defaultové nastavení ovládání joypadu je takové, které máte k dispozici, když poprvé hru spustíte. To znamená ovládání nastavené od výrobce.

● V druhém čísle PlayStationu jste uvedli cheaty na *Tomb Raider II*, ale mně nefungujou. Dělám asi něco špatně.
S pozdravem
Kufů

Cheaty na *TR 2* byly omylem poskytnuty chybně (byly to cheaty pro americkou verzi hry), za to se velmi omlouváme. Zde jsou správné cheaty pro evropskou verzi:
Přeskakování levelů: Nejdříve zmáčkněte Select a vstupte do inventáře. Poté zadejte L2, R2, Trojúhelník, L1, L1, Kolečko, R2, L2.
Nekonečné zbraně: Opět nejdříve Select a pak L1, Trojúhelník, L2, R2, R2, L2, Kolečko, L1.

● Chtěl bych znát názor šéfredaktora na nejlepší hru v Top 50 a jestli do příští můžeme taky zasáhnout.
Z. Gračka, Ostrava

Předně, příští hlasování samozřejmě budeme pořádat speciálně pro své české čtenáře. Co se týče mého názoru, tak ačkoli se obvykle s většinovým míněním neshoduji, tentokrát zcela souhlasím s vítězstvím *FFVII*. Na druhé místo bych dal první díl *Tomb Raidera* a na třetí *Tekken 2*.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC PSM 5

V PRODEJI OD POLOVINY SRPNA

HISTORIE VIDEOHER



Pod hlavičkou „retro“ se skrývají některé skvosty oboru počítačových her. V příštím čísle naleznete obsáhlý materiál na téma klasické hry posledních dvaceti let. Podíváme se také na to, co je příčinou návratu obliby některých zapomenutých titulů a jaké nejnovější remaky jsou na obzoru.

HERNÍ SHOW V USA

Příště se zevrubně vrátíme k letošní největší výstavě her na PlayStation E3. PSM vám poví, jaké hry vás čekají letos na Vánoce. *Tomb Raider 3*, *Cool Boarders 3*, *Crash 3*, *FFVIII*...
Máme ještě pokračovat?

PLUS!

Recenze na *Collin McRae Rally*, *Tommi Mäkinen Rally*, *Batman & Robin*, *Treasures Of The Deep*, *Wargames*, *Crime Killer*, *Men in Black* a...

NA CD 10 exkluzivních dem





- *Grand Turismo*
- *Bomberman World*
- *Dead Or Alive*
- *Deathtrap Dungeon*
- *Colin McRae World Rally*
- *Klonoa: Door To Phantomile*
- *WCW Nitro*
- *Wargames*
- Yaroze: *Gravitation*
- Video: *Circuit Breakers*



PŘEDPLATNÉ

ZPRÁVA PRO PŘEDPLATITELE
OFICIÁLNÍHO ČESKÉHO PLAYSTATION MAGAZÍNU
Chcete ušetřit a dostat dárek? No tak stačí vyplnit složenku typu „C" a poslat ji na adresu PSX - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, 160 00 Praha 6.

Na druhou stranu složenky do „Zprávy pro příjemce" uveďte, od jakého čísla si chcete časopis předplatit.

KROMĚ ČASOPISU, u kterého bude vždy CD plné demoverzí novinek, dostane spousta vylosovaných předplatitelů i malý dárek. A co to bude? Hra Soul Blade, trička, tužky a další potřebné věci.

Tak už jste se rozhodli?
Dostanete PSM až pod nos, ušetříte penízky a ještě dostanete dárek, no není to jasné?

CENY PŘEDPLATNÉHO:

6 čísel	1260 Kč	12 čísel	2400 Kč
6 čísel doporučeně	1380 Kč	12 čísel doporučeně	2640 Kč

Doporučenou zásilku doporučujeme vzhledem k častému mizení zásilek z vašich schránek.


GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT


scanned by Tomáš Salwa
Oficiální ČESKY
SIVNĚ!
DWA
Tomáš Salva 2012